COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 3月号 No.082
平成19年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第3号 通巻第82号

ARCADIA アルカディア

定価650yen
enterbrain



●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!

ビート・レイジング

pop'n music15 ADVENTURE

BEMANI
トップランカー決定戦
Archive

Quest of D Ver.3.01
王国の守護者

虫姫さまふたり Ver1.5

旋光の輪舞SP

WCCF ヨーロピアンクラブス 2005-2006

AFTER BURNER CLIMAX

BATTLE GEAR 4 Tuned

脳開発研究所クルクルラボ

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン
～修羅の双星～

のーコネパズル たころん

クイズ&バラエティ すくすく犬福2
～もっとすくすく～

アルカナハート

三国志大戦2
若き獅子の鼓動

Virtua Fighter5 VERSION B

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー

GUILTY GEAR XX ΛCORE

機動戦士ガンダムSEED DESTINY
連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

機動戦士ガンダム 戦場の絆

MELTY BLOOD
Act Cadenza Ver.B

巻頭大特集

beatmaniaIIDX® 14 GOLD

クイズマジックアカデミー4

BattleFantasia

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

頭文字D ARCADE STAGE 4

マリオカート アーケードグランプリ 2

キン肉マン マッスルグランプリ2

SEGA®

打て!!



© SEGA

MJ3の最新作いよいよ登場!

展開がスリリングな三人打ち雀荘。

「三人打ち」雀荘では萬子の二～八を抜いた少ない牌種で対戦。いつもは難しい一色系や役満など、大きな役を次々に狙え、いつでも大逆転が可能なハラハラドキドキの展開!

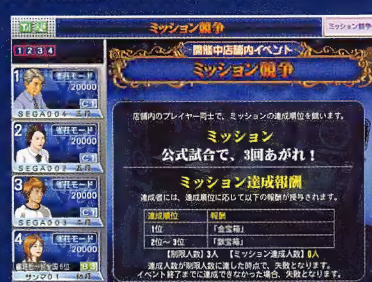




突然のイベント発動!

店舗内で数々のミニイベントをランダムに開催!
いつイベントが起こるかわからない緊張感がもうたまらない!





MJ3 公式サイト http://www.sega-mj.com/





新武将が続々登場!

三国志大戦2 公式サイト http://www.sangokushi-taisen.com/

討て!!


METAL SLUG COMPLETE
10th Anniversary
★METAL SLUG SERIES★METAL SLUG★METAL SLUG2★METAL SLUGX★METAL SLUG3★METAL SLUG4★
★METAL SLUG5★METAL SLUG6★FOR PLAYSTATION PORTABLE★
PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート
7 Arcade titles in 1Disc
"METAL SLUG" History since 1996
METAL SLUG COMPLETE™
画 高荷義之
SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG
METAL SLUG 2
METAL SLUG X
METAL SLUG 3
METAL SLUG 4
METAL SLUG 5
METAL SLUG 6
この内容、まさにコンプリート!!
"メタスラ"シリーズがPSP®(PlayStation®Portable)に結集!アーケード版全7作を完全収録して、ついに登場!!
★壁紙やBGMを入手できるギャラリーモード搭載!
★アドホックモード対応で 2人協力プレイも可能!
今冬発売予定
CERO B
希望小売価格 5,040円(税込)
★★★★★
METAL SLUG
10th anniversary
アーケード版全7作完全収録
★★★★★
※画面はハメコミ合成です。
PSP®
PlayStation®Portable
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
©SNK PLAYMORE ※「NEOGEO」「餓狼伝説」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
※掲載の画面は全て開発中のものです。※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.


15th ANNIVERSARY
©SNKPLAYMORE
伝説の第二幕が、今再び甦る！
餓狼伝説 バトルアーカイブズ 2
BATTLE ARCHIVES 2
REAL BOUT 餓狼伝説
Real Bout SPECIAL
RB2 THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
NEOGEO オンラインコレクション vol.6
PlayStation 2
シリーズ最高峰の3タイトルを完全移植！
さらに、待望のプラクティスモード・スキルリストも搭載！
2007.2.22 On Sale
希望小売価格 ¥5,040（税込）
CERO B 12才以上対象


XBOX 360
namco
アイドルに鉄仮面!?
それも貴方のプロデュース!!
THE iDOLM@STER アイドルマスター
好評発売中
通常版 メーカー希望小売価格:7,140円(税込)
CERO C 15才以上対象
Xbox 360 THE IDOLM@STER 購入者キャンペーン実施中!
THE IDOLM@STER ALL STAR LIVE 2007
スーパープロデューサーシート
100名様ご招待!!!
プレミアムグッズはこの2アイテム!
"Xbox 360" 専用ソフト「アイドルマスター」通常版及び限定版のパッケージ内に入っている「専用応募はがき」にて応募すると、抽選で100名様に「THE IDOLM@STER ALL STAR LIVE 2007スーパープロデューサーシートご招待チケット(プレミアムグッズ付き)」が当たるキャンペーンを実施致します。
オリジナルTシャツ サイズ:フリー
オリジナルタオル サイズ:65cm×1m20cm
※実物と異なる場合がございます。
※仕様は変更になる場合がございます。
一般販売についてのお問合せ先
バースデーソング音楽出版 TEL:03-3496-6998
http://www.mmjp.or.jp/birthday/
受付時間は土日祝日を除く、平日12:00〜18:00 ※一般販売のチケットには、本キャンペーンのプレミアムグッズは付きません。
4月1日(日)東京
ZEPP TOKYO × 100名様 ご招待!!
応募期間:2007年1月25日(木)〜2月7日(水)(当日消印有効)
スーパープロデューサーシートとは
座ってゆっくりとライブを楽しみたいプロデューサーの方々のために、特別にご用意させていただく2F指定席。しかも一般販売されないプレミアムシートです。
<注意事項> ※ご応募はソフトに封入されている「専用応募はがき」のみの受付けとなります。(応募には50円切手が必要です)。専用応募はがき以外でのご応募はすべて無効とさせていただきます。※会場までの交通費等の費用はご本人様のご負担となります。※当選者の発表は賞品(THE IDOLM@STER ALL STAR LIVE2007スーパープロデューサーシートご招待チケット及びプレミアムグッズ)の発送によってかえさせていただきます。賞品は事務局より全て配達記録郵便でお送りする予定です。発送開始日は2007年2月14日(水)を予定しております。※ライブの内容等についてのお問合せにつきましてはお答えできませんので予めご了承ください。※本キャンペーンの賞品は、一般販売されないプレミアムチケットです。4月1日(日)にZEPP TOKYOで開催される「THE IDOLM@STER ALL STAR LIVE2007」は、チケットの一般販売があります。一般販売開始日は本キャンペーン当選者へのチケット及びグッズ発送後の2月下旬を予定しています。※一般販売は1F席(オールスタンディング)を予定しています。
キャンペーンについてのお問合せ先
「Xbox 360 THE IDOLM@STER購入者キャンペーン事務局」
TEL:03-3553-6110
受付時間は土日祝日を除く、平日9:30〜12:00、13:00〜17:00 ※事務局設置期間は2006年11月8日〜2007年2月14日予定です。
http://www.idolmaster.jp/
© 窪岡俊之 © 2003 2007 NBGI Microsoft、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox Live、Xbox Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。
PROJECT IM@S
バンダイナムコゲームスチャンネル http://www.bngi-channel.jp/ バンダイナムコゲームステーション 03-3375-7656
株式会社バンダイナムコゲームス
BANDAI NAMCO Games

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年3月号(No.82)
http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『beatmaniaIIDX14 GOLD』
妖しい京都参姉妹。
緋浮美と彩葉と……後ろにいるのはもしかして!?
常に高次元の楽曲を提供し続けているIIDXシリーズ。その最新作『beatmaniaIIDX14 GOLD』が、いよいよ稼働を開始する

Illustrator GOLI
©1999 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)



GUILTY GEAR XX ΛCORE

自分が信じたキャラで闘い抜け！

040

闘劇'07の種目にもなった本作。また、予選前の予習にも最適な超濃厚攻略ムックの発売も2月28日に控えている！　愛着のあるキャラで勝ち抜くためにも、本誌と併せて必読せよ！

© 1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

黄金に輝くIIDXシリーズ最新作が、ついに登場！！

010 beatmaniaIIDX14 GOLD

一人で闘うか、仲間と共に闘うか？

006 闘劇'07レギュレーション発表

ついに新作KOFの一角が見えてきた！

009 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

どの娘と付き合うか決まった？

030 アルカナハート

企画ページ

159 アウトラン2 スペシャルツアーズ
160 マジック・ザ・ギャザリング 次元の混乱
162 タイトーメモリーズ2

掲載ゲームタイトル

022	アクエリアンエイジ オルタナティブ
114	アフターバーナー クライマックス
030	アルカナハート
064	頭文字D アーケードステージ 4
066	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
098	機動戦士ガンダム 戦場の絆
118	機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
062	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
094	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
040	GUILTY GEAR XX ΛCORE
070	キン肉マン マッスルグランプリ2
009	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
068	クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
028	クイズマジックアカデミー4
109	クエスト オブ D Ver.3.01 王国の守護者
052	三国志大戦2 若き獅子の鼓動
154	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
132	旋光の輪舞 SP
134	ソウルキャリバーIII アーケードエディション
128	鉄拳5 DARK RESURRECT
126	ドルアーガ オンライン ザ·ストーリー·オブ·オーン
151	脳開発研究所クルクルラボ
153	のーコネパズル たころん
104	バーチャファイター5 VERSION B
120	バトルギア4 Tuned
020	バトルファンタジア
010	beatmaniaIIDX14 GOLD
024	pop'n music15 ADVENTURE
150	マリオカート アーケードグランプリ 2
081	虫姫さまふたり Ver1.5
086	メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
124	ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006

連載記事

074	アーケードニュースアナライズ	174	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!
077	アルカディアデータベース	176	設定資料集
078	日本縦断ゲームセンターマップ	182	猛者通信ドス龍
080	読者プレゼント	184	アーケードゲームライブラリー
108	パチャっ子インフィニティ5	186	VGMラボ
137	ビート·レイジング	188	ゲームセンターイベントリスト
146	BEMANIトップランカー決定戦Archive	192	アルカディアクーポン
152	センコロのおへや	194	ハイスコア
155	トリガーハート エクステンション	198	ムック告知
156	メダル攻略道場	199	次号予告
157	プライズワンダーランド	199	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
164	アルカディア フロンティアーズ	200	編集後記·奥付

今年は夏の開催！ 文字通り熱い闘いが始まる!!

闘劇'07

SUPER BATTLE OPERA

THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

前号でついに全9タイトルが発表となった今年の「闘劇」。今月は、大会共通ルールやタイトルごとのレギュレーション、決勝大会までのおおまかな日程や大会の諸注意などについて解説しよう。戦士たる者必読。8月までの長い闘いが、もうすぐ始まる!!



※注：記事中にて掲載している各種ルール、決勝大会出場枠、日程などは"1月時点のもの"です。変更の可能性があることを、あらかじめご了承ください

大会共通ルール

まずは、大会を通じての共通ルールについて触れていこう。

キャラクター選択についてだが、『KOF'98』以外のタイトルについては**"基本的に一度決めたキャラクターを変更することはできない"**ことに注意。また、**団体戦（2on2、3on3）の場合、同じキャラでチームを組むことができない。**

コンパネの決定権だが、これは従来通り。個人戦の場合は試合前にじゃんけんを行ない、勝った方が1P側と2P側のどちらのコンパネを使うか選ぶことができる。団体戦の場合は、じゃんけんに勝った方のチームが"コンパネ決定権"または"先鋒の後出し権（相手の先鋒を見てから、だれを出すか決定できる）"どちらかを選択することができる。

試合中のレバーやボタンの故障は、すぐに挙手して審判へ報告する必要がある。ラウンド終了後や試合後の主張は一切認められないので注意。故障などを含む事故による試合の中断の場合、原則的に体力やサブゲージなどを可能な限り再現し、その状況からリスタート。取得ラウンドは完全再現とするが、両者の同意があった場合には試合を最初からやり直すことも可能とする。

以下に掲載しているタイトルのルールについては、変更の可能性がある。**変更の際にはアルカディア本誌、闘劇オフィシャルサイト（http://www.tougeki.com/）などで随時お伝えしていくので、こまめにチェックしてほしい。また、ゲーム中において著しくゲームバランスを崩すテクニック（キャラクターの操作不能など）が発見された場合、ルールが追加される可能性がある。**

なお、**大会期間中にゲームのバージョンアップがあった場合、タイミングによっては新バージョンを使用する可能性がある。**ただし、これはバージョンアップの時期に大きく左右される。時期が決勝大会直前であれば、決勝大会は旧バージョンが使用されることもある。これについても、本誌や闘劇オフィシャルサイトでお伝えするので、気になったことがあればそこで確認してほしい。

まずは熟読!! 闘劇'07大会レギュレーション

鉄拳5 DARK RESURRECTION

（バンダイナムコゲームス）

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION



団体戦（3on3）　決勝大会出場枠：32チーム

- 3on3勝ち抜き戦
- 1試合3ラウンド先取制
- チーム内同キャラ不可（エディ、クリスティは別キャラ扱い）
- キャラクターの変更不可
- その他工場出荷設定
- 試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し＋ステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）
- 全キャラクター使用可能

ギルティギア イグゼクス アクセントコア

（アークシステムワークス）



団体戦（3on3）　決勝大会出場枠：32チーム

■3on3勝ち抜き戦
■1試合2ラウンド先取制
■チーム内同キャラ不可
■キャラクターの変更不可
■その他工場出荷設定
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し権を選択
■全キャラクター使用可能

バーチャファイター 5 VERSION B

（セガ）



団体戦（3on3）　決勝大会出場枠：32チーム

■3on3勝ち抜き戦
■1試合3本先取制
■チーム内同キャラ不可
■キャラクターの変更不可
■その他工場出荷設定
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し＋ステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）
■全キャラクター使用可能

ストリートファイターIII 3rdストライク

（カプコン）



団体戦（3on3）　決勝大会出場枠：32チーム

■3on3勝ち抜き戦
■1試合2ラウンド先取制
■チーム内同キャラ不可
■キャラクターの変更不可
■スーパーアーツの変更可
■その他工場出荷設定
■ファーストバージョン（旧基板）を使用
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し権を選択
■全キャラクター使用可能
■ケンvs.まことのニュートラル投げフィニッシュは禁止。特定の技で挟み込むガード不能連係は特に制限を設けない

アルカナハート

（悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン）



個人戦（1on1）　決勝大会出場枠：64人

■1on1シングル戦
■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
■試合ごとのアルカナ変更可能（試合前申告制）
■キャラクターの変更不可
■その他工場出荷設定
■全キャラクター使用可能

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB

（エコールソフトウェア）



タッグ戦（2on2）　決勝大会出場枠：32チーム

■2on2勝ち抜き戦
■1試合2ラウンド先取制
■チーム内同キャラ不可
■キャラクターの変更不可
■その他工場出荷設定
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し権を選択
■全キャラクター使用可能

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

（SNKプレイモア）



個人戦（1on1）　決勝大会出場枠：32人

■1on1シングル戦
■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
■試合ごとのキャラ変更可能
■キャラの順番は試合前に申告
■その他工場出荷設定
■全キャラクター使用可能
※決勝大会はボタン切り替え式
※大門の地雷震が起き上がりの特定の状況で確定するテクニックは特に制限を設けない

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション

(バンダイナムコゲームス)



個人戦(1on1)　決勝大会出場枠:32人

■1試合3ラウンド先取制
■1試合50秒制
■試合前にじゃんけんでコンパネ決定権orステージ選択権を選択
■キャラクターの変更不可
■カウンターバグなど(すべて赤ヒット)や、強制的に試合を終了させてしまうようなバグは禁止
■その他工場出荷設定
■全キャラクター使用可能

ハイパーストリートファイターⅡ アニバーサリーエディション

(カプコン)



タッグ戦(2on2)　決勝大会出場枠:32チーム

■2on2勝ち抜き戦
■1試合2ラウンド先取制
■チーム内同キャラ不可(同キャラの別バージョンも同キャラ扱い。ダッシュリュウ&Xリュウなどは NG)
■キャラクターの変更不可
■その他工場出荷設定
■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し権を選択
■豪鬼の使用は禁止、そのほかの全キャラクター使用可能

大会における注意点

決勝大会出場権について

各地で行なわれる店舗予選(2月28日発売のアルカディア4月号や、闘劇オフィシャルサイトに予選店舗リストを掲載予定)を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が2007年8月に行なわれる決勝大会に出場できる。ここでは、決勝大会出場までと選手登録にまつわる注意点を解説しよう。

決勝大会出場権を獲得した選手は"そのゲームでほかの店舗予選に出場できない"ことに注意してほしい。ただし、出場権を得たゲーム"以外"ならば、当然店舗予選に出場できる。

「闘劇」においては、**決勝大会出場権の譲渡は禁止となっている。権利譲渡が発覚した場合には、決勝大会出場権は剥奪となる。**

また、諸事情により**やむを得ず決勝大会への参加を辞退する場合には、あらかじめアルカディア編集部に連絡を入れてほしい。**

ちなみに、**一度決勝大会への出場権を獲得した選手が、それを放棄して再度店舗予選に参加することは、"キャラクターの変更が伴う場合"のみ"一度だけ"認められる。**二度獲得→放棄→キャラ変更の上で三度目の予選参加はできないので注意。

選手登録について

「闘劇」においては、**リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更は認められていない(誹謗中傷を含んだ内容や公序良俗に反するリングネーム、チーム名は禁止)。**

また、決勝大会出場権を獲得した**チーム内のメンバーが、やむを得ない事情によって決勝大会に出場できない場合にも補充・代替は認められていない。**この場合には、人数が欠けた状態で試合を行なわなければならない。

決勝大会までの大まかな流れ

2007年2月28日
地方予選開催店舗の発表

▼

2007年3月31日～7月1日
全国各地にて地方予選開始

▼

2007年8月
決勝大会を開催

※上記のスケジュールは2007年1月時点のもので、変更される場合があります。

闘劇'07 概要

【大会概要】

大会名称: 闘劇'07 ─ SUPER BATTLE OPERA ─
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT (略称:闘劇'07)
大会主催・運営団体: 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
予選: 2007年3月～7月に全国各地のロケーションにて開催
本戦: 2007年8月に全国決勝大会を東京で開催

【協力】

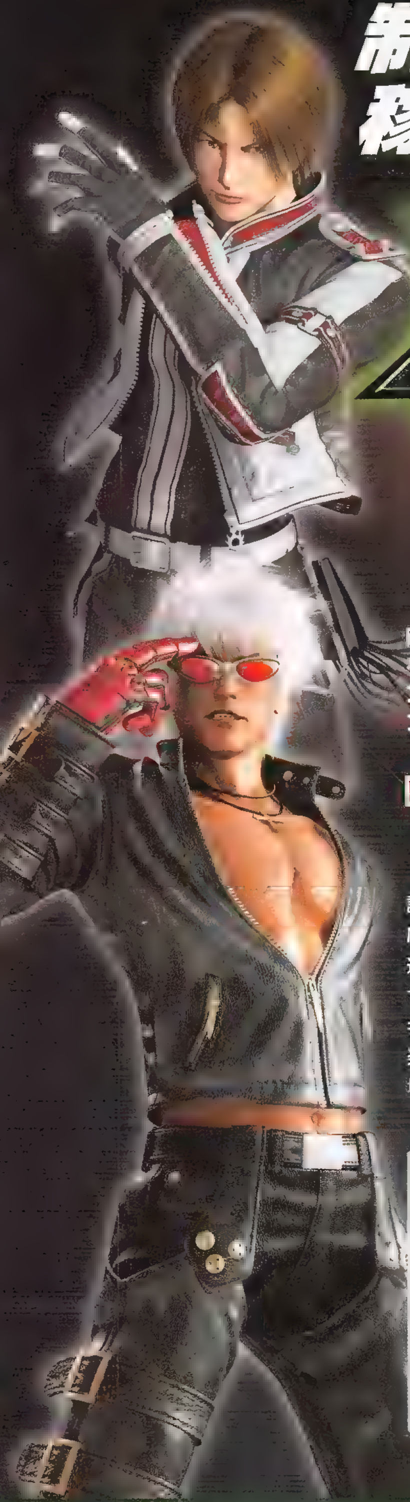
山岸 勇(BEAT-TRIBE)
松田 泰明(GAME-NEWTON)
具志堅 裕人(Amusement Stage POPY)
葛西 宏(ゲームチャリオット 五井店)
今井 恵介(Gamer's Vision)
松井 力(KO-HATSU)
前田 善弘(neo amusement space a-cho)

お問い合わせ先

■闘劇オフィシャルサイト
http://www.tougeki.com/

■お問い合わせメールアドレス
info@tougeki.com

制作快調！稼働を期待せよ!!





KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

昨年9月のAMショーで発表されて以来、続報を待ち望まれていた本作だが、昨年末のイベントにてその一端を体験することができた。インタビューとともにその模様をお届けしよう。

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発 売 日：2007年予定
- ■使用基板：TAITO Type X2

「KOF忘年会2006」にて試遊コーナー設置！

昨年末に開催された毎年恒例のファン感謝イベント「KOF忘年会2006」にて、『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』の試遊コーナーが設置された。訪れたファンたちは、深夜にもかかわらずヒートアップ。新キャラのアッシュとブルー・マリーを中心に楽しんでいた。どちらも2D版のイメージを壊すことなく、うまくアレンジされていたぞ。



参加したファンたちがこぞってプレイしていた期待の新作『KOF MI "A"』。複数台設置されていたにもかかわらず順番待ちの列ができ、期待の高さをうかがわせた。

『KOF MAXIMUM IMPACT』とは？

『KOF MI』シリーズは、2D版『KOF』シリーズのウリであるスピード感をそのままに3Dグラフィックへと進化させた作品で、プレイステーション2用として2作目までリリースされている。その対戦ツールとしての完成度は高く、『KOF MI2』の全国大会には多くの参加者が詰めかけたほど。従来の『KOF』シリーズの駆け引きに加え、3Dならではの奥行きや「さばき」という防御手段による駆け引きが熱い！



カメラワークを駆使した演出のカッコよさも3Dならでは。特に超必殺技のハデさは必見！

※画面はPS2版『KOF MI2』のものです。

プロデューサー&キャラデザイナー FALCOON氏インタビュー

——今回試遊できたバージョンは、どの程度の開発度なのでしょうか？

アッシュとブルー・マリーの追加が中心で、ゲームシステムの一部以外はほとんどPS2版『KOF MI2』から変えていません。ただ、これは今回のKOF忘年会で既存ユーザーが遊びやすいように配慮したもので、実際には相当な調整を加える予定です。旧キャラの変更点は、ダメージ調整などを含めれば全キャラで1,000項目ぐらいありますよ(笑)。

——家庭用からアーケードへの移植ということで、気を付けている点はありますか？

『KOF MI』シリーズは家庭用ということで、対戦ツールとしての完成度よりもプレイ中のそう快感、操作感などを重視しました。連続技もプラクティスモードでの研究が楽しめるよう、つながりやすくしてあります。

ただ、アーケードでは対戦プレイがメインですから、100円の重みを納得した上でプレイヤー同士が掛け合えるように、ストイックな調整が必要だと考えています。とはいえ、『KOF MI』らしさは残すつもりです。家庭用でのやり込みはムダにさせませんよ。

——新キャラはアッシュとブルー・マリーだけなのでしょうか？

今回のKOF忘年会バージョンでは、キャラ選択画面で「？」のカーソルがありましたよね。後はご想像にお任せします(笑)。

——気が早いようですが、今後の展開などはどうお考えですか？

もっといろいろなタイプのキャラを入れたいです。現在は、『KOF MI』シリーズの法則性にのっとった、スタンダードなキャラしか居ないんです。スタイリッシュアート（注：独特のコンビネーション攻撃）が無いなど、変わったキャラを入れてみたいですね！

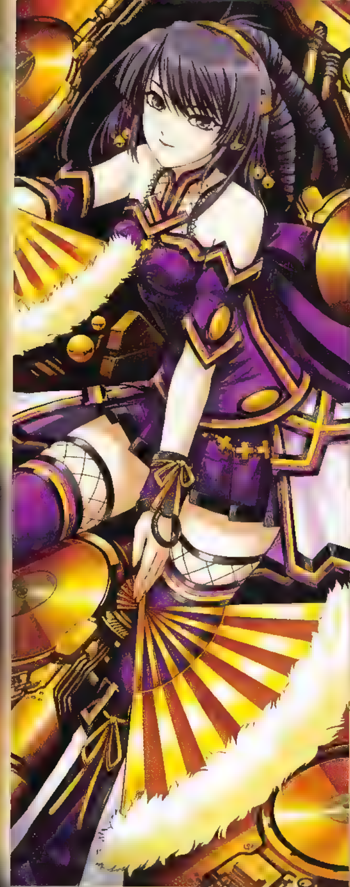


FALCOON

『KOF 2003』のオフィシャルイラストなどを手がけた後、『KOF MI』シリーズのプロデューサーを務める。無類の対戦格闘ゲーム好き。

黄金に輝くⅡDXシリーズ最新作登場!!

beatmaniaⅡDX® 14 GOLD



いよいよ稼働を開始するファン待望のⅡDXシリーズ最新作！これから始めたい人にも安心のビギナーモードを紹介しつつ、前作からの変更点を一挙公開。そしてコンポーザー座談会からデザイナーページまで企画満載でお届けするぞ。

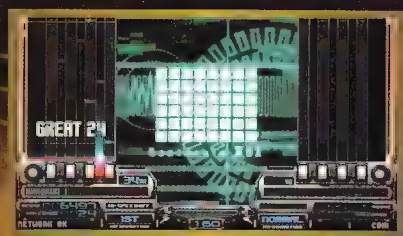
beatmaniaⅡDX14 GOLD
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：2007年2月上旬
■使用基板：—

Text:飛鳥

シリーズ14作目ついに稼働！

初級者にはビギナーモード、上級者には変更点を一挙紹介!!

最新作『GOLD』は、タイトル通り黄金をモチーフにした作品になっており、気になる新曲の数も40曲以上と手応え抜群だ。今回は、今作から始めたい人にも安心のビギナーモードを流れに沿って紹介しつつ、今までプレイしてきた人が気になっている変更点をピックアップして紹介するぞ。初級者から上級者まで、より遊びやすく、そしてよりアツくなれる作品に仕上がっているので、ぜひプレイ前にこの記事をチェックして、それからゲーセンへ向かおう！



多数の新曲が登場するのはもちろんのこと、プレイしやすいさまざまな変更点が追加されているのだ。ⅡDXファンも、まだ未プレイという人もぜひ挑戦してみよう。

ⅡDXシリーズとは

七つの鍵盤とターンテーブルを使って、画面上から流れてくるオブジェを音楽に合わせてタイミングよくたたいていく音楽シミュレーションゲームだ。シリーズの歴史については13ページに掲載しているのでそちらもチェックしてみると、よりⅡDXシリーズが理解できるぞ。

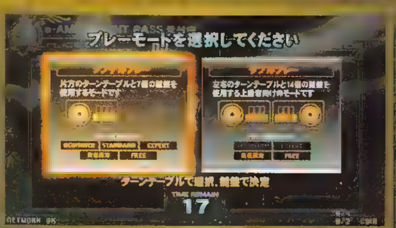
モードセレクトでビギナーモードを選ぼう

今作からⅡDXシリーズをプレイするキミは、まずビギナーモードを選ぼう。ビギナーモードはスタンダードモードのNORMALレベルよりもう一段階簡単な譜面になっており、初心者がゲームや操作の感覚をしっかり覚えるためのモードといってもいい。

コインを入れるとモードセレクトの前にシングルプレイ（SP）かダブルプレイ（DP）を選ぶ画面が出る。今回紹介するビギナーモードはDPでは選択できないので、ここはSPを選んでおこう。選択後はモードセレクト画面に切り替わる。

モードセレクト画面では、「ビギナーモード」、「スタンダードモード」、「エキスパートモード」、「段位認定モード」、「フリーモード」と5種類のモードが用意されているが、今回はビギナーモードを選択しよう。それぞれの項目を選択するときの操作は、ターンテーブルを回して鍵盤で決定する形となる。

モードセレクトが終了したら、次はプレイする楽曲を選択だ。



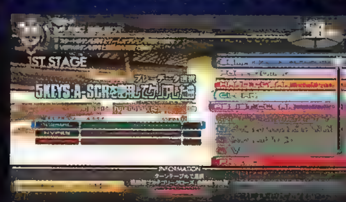
モードセレクトの前にはSPとDPの選択画面がある。任意のプレイ方法を選べるが、ここはSPでスタートしてみよう。



モードセレクトではターンテーブルを回してビギナーモードを選択して、曲選択画面へ行こう。

e-AMUSEMENT PASSの引き継ぎは……

『DistorteD』から引き継げるデータはDJ NAMEと登録地域とクリアランプで、クリアランプはEASYクリアのみ新カテゴリの「ASSIST CLEAR」になる。そのほかのクリアランプはそのままだ。『GOLD』へ引き継いだカードは『DistorteD』でも遊べるが、引き継ぎ後にプレイした『DistorteD』筐体での記録は『GOLD』に反映されないので注意。

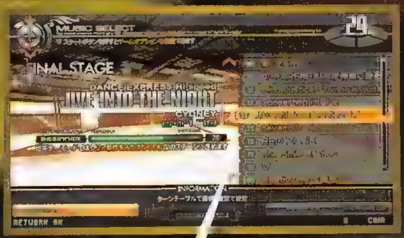


カードを引き継げば、それまでのクリアランプは継続するが、EASYクリアの楽曲は紫ランプのASSIST CLEARとなるぞ。

プレイする曲を選ぼう!

モードセレクト後すぐに楽曲選択画面が表示される。ここでターンテーブルを回してプレイしたい曲を選ぼう。知っている曲がある場合はそれを選ぶのも選択肢の一つだ。ビギナーモードは難易度設定がほかのモードと違い、「易」、「普」、「難」の3段階で表示されている。またカテゴリという概念も無く、初心者が迷いやすい部分はすべて撤廃されているため分かりやすい。初めてプレイする人でもスムーズに選択できるようになっているのだ。

ビギナーモードの曲はページ下にまとめたので参考にほしい。そしてここだけの話、ビギナーモードでは、稼働直後のほかのモードでは選択できない新曲が選択可能になっているとか……。





ビギナーモードにはカテゴリという概念がないので、楽曲を選択する際に戸惑うことはないぞ。

スタンダードモードと違い、難易度表記が3段階で分かりやすくなっている。

カテゴリ追加とカテゴリクローズ

本作から追加されたカテゴリを紹介。「ASSIST CLEAR」はオプションで5KEYS、AUTO SCRATCHを付けてクリアした曲、引き継ぎ時EASYクリアだった曲が入る。「NO SCORE」にはスコアが0の曲が入り、「MY BEST」には自分のプレイ回数上位20曲がSPとDPで別にカウントされて入る。また、曲選択画面やコース選択画面で黒鍵盤を押せば、現在開いているカテゴリを一瞬で閉じられる。もちろん従来の「VEFXボタンを押しながらEFFECTボタン」でも可能だ。



新しいカテゴリが追加され、より自分の選びたいモノがスムーズに選べるようにカスタマイズされたぞ。

自分好みのオプション設定でプレイ

オプションとは、自分好みにプレイ環境を整えてよりプレイしやすくするもので、オプションの使用はプレイヤー自身の判断にゆだねられる。基本的にオプションが強制的に選択される場面は無く、オプションを選択する場合は、モード選択、曲選択、コース選択、段位選択のいずれかの画面でスタートボタンを押している間出現するオプション画面で、任意の鍵盤を押してオプションを設定しよう。ゲーム終了直前に設定したオプションはカードに記録されるので、次回以降のプレイでも有効になる。変更する場合はその都度変更しよう。

なお、ビギナーモードでは設定可能なオプションに制限があるので、その点だけは注意。設定可能なオプションについては下に掲載したので確認しておこう。ただし、オプションに関しては必ずしも使用した方がいいということは無いので誤解のないように。



ビギナーモードでは、変更できるオプション以外は鍵盤を押しても反映されないので、間違ったオプションを付けてしまう心配は無い。

ビギナーモードで変更できるオプション

HI-SPEED オブジェのスピードをOFF～×5.0まで0.5刻みで変更できる。オブジェのスピードのみで曲のスピード自体は変化しない。また曲プレイ中にスタートボタンを押しながら黒鍵盤と白鍵盤でプレイ中にHI-SPEEDの変更が可能。

AUTO SCRATCH プレイ中のスクラッチ部分がすべてオートになり、鍵盤のみでのプレイが可能になる。

5 KEYS 鍵盤の右側二つが消えて五つの鍵盤でプレイできる。

オプションの変更点

二人プレイでBATTLEを付けた場合、二人が別の難易度を選択できるようになった。やり方は、曲選択画面でVEFXボタンを押しながら変更したい方のスタートボタンを押すだけだ。スタートボタンを押すたびに押した方の難易度が変更されるぞ。ただし、非対応の曲もあるので注意。



従来のようにオプション画面でBATTLEを選択しよう



二人で違う譜面を選んだ場合は画面の難易度表記も変わるのですぐ分かる。

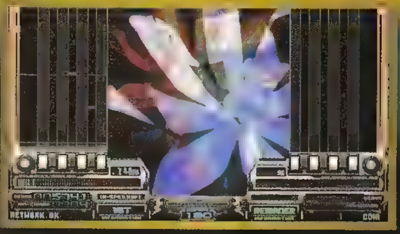
ビギナーモード曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト	難易度
ROCK	four-leaf	Sis Bond Chit	易
DISCO	GHOSTBUSTERS	Remixed by DJ Yoshitaka	易
HIGH SPEED LOVE SONG	High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP	易
J-HAPPY HARDCORE	HONEY♂PUNCH	小坂りゆ	易
J-POP	Red Rocket Rising	BeForU	易
HYPER J-POP+	STARS☆☆☆(Re-tuned by HΛL) - IIDX EDITION -	TËЯRA	易
J-HOUSE	With your Smile	Shoichiro Hirata plus Junko Hirata	易
CYBER OPUS	2enius-I-vanisher	Tatsh	易
HYPER J-POP ZERO	零 - ZERO -	TËЯRA	易
HYPER J-POP SEVEN	ALFARSHEAR 双神威に廻る夢	TËЯRA	普
EPIC POETRY	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach	普
PROGRESSIVE	Concertino in Blue	佐々木博史	普
HYPER J-POP FOUR	DoLL	TËЯRA	普
DANCE POP	never…	Kanako Hoshino with dj TAKA	普
SPEED RAVE	RED ZONE	Tatsh&NAOKI	普
HAPPY HARDCORE	starmine	Ryu	普
POP	The Smile of You	猫叉Master feat.JESSI[illegible]	普
PROGRESSIVE	V	TAKA	普
NOSTALISH REQUIEM	CaptivAte～誓い～	DJ YOSHITAKA feat.A[illegible]	難
J-HAPPY HARDCORE	LOVE♡SHINE	小坂りゆ	難
CUDDLECORE	murmur twins	[illegible]	難
MEDIEVAL CHOIR	Xepher	Tatsh	難
FUTURE POP	クルクル☆ラブ～Opioid Peptide MIX～	イオンチャンネル	難

用意ができたらスタートだ!

すべての用意が整ったらスタート！　オブジェをよく見て、オブジェが画面内の鍵盤やスクラッチの上にある赤い線に来たところでタイミングよく対応した鍵盤をたたこう。

押したタイミングによって画面にGREAT～POORまでの判定が表示されるぞ。タイミングよくたたいていくと、下にあるグルーヴゲージが伸びていき、そのゲージが赤い部分に達している状態で曲を終了するとクリアとなる。ただビギナーモードの場合は赤い部分まで達していなくても3曲必ずプレイできるので安心しよう。そのほか、HI-SPEEDオプションはプレイ中でもスタートボタンを押しながら鍵盤を押すことで任意に変更が可能となっている。



曲を聞きつつリズムを取って、上から流れてくるオブジェをしっかり見てタイミングよくたたいていこう。

判定の種類と意味

良

JUST GREAT　ほぼ完璧なタイミングで押すと GREAT の表示が光った状態で表示される。この判定を目指そう。

GREAT　JUST GREAT よりもほんの少しずれたタイミングで押した場合に出る。

GOOD　線とオブジェがややずれてしまっているタイミング。リズムをしっかり取って GREAT を目指そう。

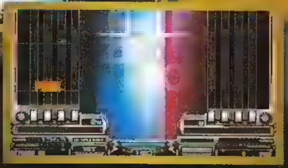
BAD　タイミングがずれている時に出る。オブジェをよく見よう。

POOR　BAD の判定より外れた場合やオブジェが何も無いときに押した場合、また見逃した場合にこの表示が出る。

悪



JUST GREATが出ればタイミングはバッチリ。少しずつJUST GREATを増やせるように頑張ろう。



何も無いところや、BADよりも外れたタイミングでたたくとPOORが出てしまうぞ。

エフェクターのあれこれ

本作からプレイ中にEFFECTをオンにしてVEFXボタンを押せば曲のピッチを変更できるようになった。VEFXのスライダーバーを操作することで音のピッチを上下できる。+4～-4まで変更可能で、簡単に言うと上げると音が高く、下げれば音が低くなる。ピッチを変更しても譜面や楽曲の速度には影響が無いので、いつもとは変わった音でプレイしたい場合に選択してみるといいだろう。



スライダーバーの種類と説明

VEFX　上下することで、ECHO5～REVERB3の8段階にFilterをコントロール可能。

low-EQ　低音をコントロールできる。

hi-EQ　高音をコントロールできる。

filter　音の低音成分をコントロールできる。

play volume　プレイの音量を変えられる。

EQ-MODE　ECHOやREVERBなどのエフェクト効果を省き、hi-EQ・low-EQのみを出力する。(EFFECTボタンを押した後、VEFXボタンを押すとEQ-MODEに移行)

曲プレイ後の成績発表（リザルト）画面へ

1曲終了するごとにステージリザルトが表示され、既定曲数を終了すると総合リザルトが表示される。ステージリザルトでは、自分がどれくらいの成績だったのかを数値で表示し、画面上の折れ線グラフは左端が曲スタート時、右側が曲終了時、折れ線はグルーヴゲージを示しており、曲中のグルーヴゲージの推移を表している。これで自分がその曲のどこで失敗してしまったのか、そしてどの部分が良かったのかを理解し、次のプレイに役立てることができるぞ。また、数値で表示される成績では全体的なタイミングについて読み取ることができる。"BADやPOORが多い場合はタイミングが合っていない"、"GOODが多い場合はもう少しタイミングを変えてたたこう"といった具合だ。それらを含めてDJレベルがAAA～Fまでランク付けされ、現在の自分の腕前をある程度推し量ることができる。まずはDJレベルで判断し、より細かい分析をグラフや数値から ら読み取っていくことが上達への近道だ。既定曲数終了した後に表示される総合リザルトでは、プレイした曲の成績をすべて合算したものが数値とDJレベルで表示される。自分がそのときプレイした曲の総合的なレベルが一目で把握できるので、しっかりと自分の成績を見て今後のプレイに生かそう！



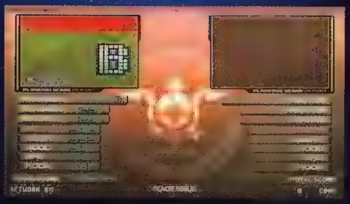
1曲終了したらここで自分の成績をチェック。グルーヴゲージが常に赤いラインを越えているように頑張ろう。



既定曲数が終了すると、総合リザルトが表示される。数値を見て全体的な成績をしっかり把握し、次のプレイに役立てよう。

リザルト画面の変更点

今作から、カードを使用した上でゴーストをオンにしていると、ステージリザルト画面で"自己ベスト"、"ライバル"、"今回のスコア"の推移がグラフで表示されるぞ。さらに、スコアから最も近いDJレベルのボーダーとの差分も表示されるので、より自分のプレイレベルが分かるようになった。これで全国のライバルたちがより一層身近なものに感じられ、プレイ意欲も倍増！　きっとキミのプレイにも影響してくるハズだ!!



ゴーストをオフにすればもちろん今まで通りのリザルト画面にできる。これは任意で変更可能だぞ。



全国のプレイヤーがどんなプレイをしているのかがほぼ分かってしまう。キミのプレイはライバルたちと比べてどうかな？

ビギナーモードの曲をやり込んだらスタンダードモードへ!

ビギナーモードをやり込んで物足りなくなってきたら、いよいよスタンダードモードだ。スタンダードモードではより豊富な楽曲と難易度が用意されているぞ。だが基本は大事。千里の道も一歩からなので、スタンダードモードをプレイするときも自分のレベルを考えて、楽しみながら上達していこう！　キミの光り輝く黄金のⅡDXライフは、今このときからスタートだ!!

beatmaniaⅡDX シリーズの軌跡

beatmaniaⅡDXシリーズの初代である『beatmaniaⅡDX』が発売されてから、ナンバリングされた作品はこれまで13作（substreamは除く）。長い歴史を持つ本シリーズだが、2007年はBEMANIシリーズ10周年ということもあり、ここでⅡDXシリーズが歩ん[illegible]ことにしよう。キミがプレイを始めたのは何作目からかな？　そしてこれからも続いていくⅡDXシリーズが歩む歴史を見届けるのはキミだ。

すべては『beatmania』から――

ⅡDXシリーズは、1997年に発売され一大ブームを巻き起こしたbeatmaniaシリーズの意志を受け継いだ作品。元となったbeatmaniaシリーズは、初代『beatmania』、続く『beatmania 2nd MIX』が日本全国で大ブレイク。その後も続々と登場し、最後の作品となった『beatmania THE FINAL』までに、実に18作（バージョン違い含む）もの数が登場した人気機種なのだ。



1999

■ beatmaniaⅡDX
■ beatmaniaⅡDX substream
■ beatmaniaⅡDX 2nd style

七つの鍵盤とスクラッチを使うことで上級者用と認識されていた初代『beatmaniaⅡDX』。巨大できらびやかなステージを思わせるその筐体は、プレイすれば後ろに人だかりができるほどの存在感があった。そしてⅡDXシリーズの歴史はここから始まった。



2000

■ beatmaniaⅡDX 3rd style
■ beatmaniaⅡDX 4th style

ⅡDXシリーズの独自性が開花したともいえる『3rd』、『4th』。プレイヤーの注目を集め、人気が急上昇したのもこの辺りから。LIGHT7や高難度譜面の追加などに加え、『4th』では一般公募から選出されたkors k氏やRyu☆氏の楽曲が収録されたことでも話題を呼んだ。



2001

■ beatmaniaⅡDX 5th style
■ beatmaniaⅡDX 6th style

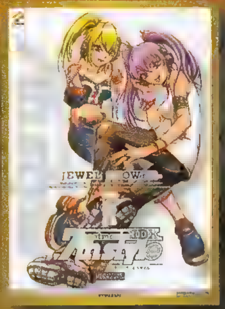
まさにⅡDXの時代が来たといえる年。『5th』ではHI-SPEEDが3段階に変更可能となり、楽曲では今なお人気の「V」が初登場。当時は「V」をプレイするだけで人だかりができるほどの人気ぶりだった。『6th』ではよりシステム面が強化され、曲もクラブシーンを意識した楽曲が多く収録されていた。



2002

■ beatmaniaⅡDX 7th style
■ beatmaniaⅡDX 8th style

新たに段位認定モードが追加された『7th』。それによるプレイヤーの上達意欲向上がめざましく、よりハイレベルなプレイヤーが続々登場。楽曲では「A」や「stoic」という現在でも高難度曲の代表とされる楽曲が登場。『8th』では楽曲の並べ替え（ソート）が可能になったりと、システム面の強化も着実に実装されていた。



2003

■ beatmaniaⅡDX 9th style

e-AMUSEMENTに対応し、プレイデータの保存が可能になったため、クリア曲や未クリア曲などが一目で把握できるようになり、プレイヤーの快適度がアップしたことが大きい。楽曲では、過去の楽曲をリミックスしての収録をメインに据え、旧曲のファンから評価されている作品でもある。



2004

■ beatmaniaⅡDX 10th style

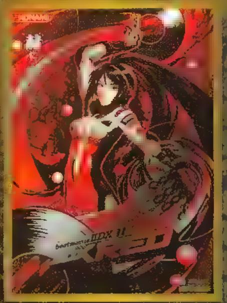
ビギナーモードを搭載した初の作品。これにより間口が広がり、プレイヤー層も拡大。またエントリーカードを使ったオリジナルコース作成も本作から導入。[illegible]ていった作品といえる。楽曲では[illegible]「DoLL」がキャラクター[illegible]ファンを中心に[illegible]な人気を博し、前述のビギナーモードと[illegible]



2005

■ beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED

コンポーザーにTatsh氏やDJ Yoshitaka氏を迎え、タイトルも一新。ナンバリングのほかにその作品を象徴する単語が付くようになった。システム面でもプレイ中の楽曲の全国平均や自分のベストスコアなどが表示され、まさに新たなⅡDXシリーズが幕を開けた作品となった。楽曲もバラエティに富んだ作品が数多く収録されている。



■ beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY

青空をイメージした作品となった『HAPPY SKY』。システム面ではHI-SPEEDオプションが0.5～4まで0.5刻みで設定できるようになり、よりオプションを使った遊びが充実。また難易度の表記や切り替え操作も変更され、より遊びやすくなった。楽曲面ではBEMANI EXPOという合同企画でほかのシリーズのコンポーザーが曲を提供するなど企画面も充実。



2006

■ beatmaniaⅡDX13 DistorteD

エントリーカードからe-AMUSEMENT PASSにカードシステムが変更され、それによる付加価値のある遊びがさらに増加。またビギナーモードのみサウンドプレビューが可能になり、また難易度も3段階に変更され、プレイしやすくなっている。そのほか、CARDINAL GATEという企画でプレイヤーを盛り上げるなど、企画面でもプレイヤーから注目が集まる。



beatmaniaIIDX 14 GOLD

新曲の制作秘話が満載!? コンポーザーインタビュー

dj TAKA　DJ Yoshitaka　L.E.D.

新作稼働記念として、特別にdj TAKA氏、DJ Yoshitaka氏、L.E.D.氏の三人にインタビューを敢行！　それぞれの新曲について、楽曲の制作秘話から三人の曲作りに対するこだわりまで深く話していただいたぞ！

コンセプトは バブルと扇子!?

——まずは「GOLD」というテーマについてお聞きしたいのですが。

DJ Yoshitaka（以下Yoshitaka）　これはTAKAさんが言ったような気がしますよ。

dj TAKA（以下TAKA）　そう。確かにそうでした。

Yoshitaka　で、その時点でもちろんいくつか候補はあったんですけれど、中でも「GOLD」が、いわゆるジュリアナだと（笑）。

TAKA　ジュリアナというかバブルというか。

Yoshitaka　何というか、デフレの時代にインフレを思い出したいといった願いを込めつつですよね（笑）。それで、じゃあキンキラのまっキンキンにしちゃおうかってことで「GOLD」と。

TAKA　これは「DistorteD」のタイトル出しの最後の方で思いついたものだったんです。だけど『DistorteD』に決まりかけたあのタイミングで言い出すと……みんなものすごいイヤな顔するだろうなと思いまして（笑）。これは次作のネタにしようと心の中で温めていたので今回はすぐ決まりましたよ。

Yoshitaka　ええ、即座に決まりましたね。



——ほかにこの「GOLD」という部分でイメージしていたことはあるんですか？

TAKA　全体像を考えたときに、近くで見るといろいろな色があるんですが、遠くから見ると全体的に金色に見えるような……、収録曲を総括するとそんなイメージですね。

——どんな曲がそろったのか、非常に気になるところですね。

Yoshitaka　僕としてはかなりの手応えを感じています。テーマが分かりやすいこともあってか、パワフルな楽曲がそろったなと思います。楽曲を依頼するときも、「GOLDだ」「バブルだ」っていうその二言を言うだけで、みんな「分かりました」って感じでしたから（笑）。

L.E.D.　やっぱり分かりやすいコンセプトだからスムーズにいったのかもしれないね。

——それでは皆さんが制作された楽曲についてお聞きしていきたいと思います。

初の別名義で楽曲を制作「GRID KNIGHT」

L.E.D.　一応名前は変えているけれど、匿名性を出したいわけではなくて、自分の中で今までのL.E.D.とはちょっと違うと思った部分があって変えました。本格的にアーケードに参加するのは実質本作からなので、そういうのも含めてです。今まで別名義というのをほとんどやらなかったんですが、ちょっとやってみようかなと。

Yoshitaka　僕が聴いた感じでは全然違うなって感じがしたんですけど。

L.E.D.　キーワードとして“オーケストラヒット＋三連”というものがあって、これはかの矩形波倶楽部にもあったコンセプトだと思うんです。で、矩形波倶楽部をちょっともじった名義になっています。矩形波は“SQUARE WAVE”、倶楽部はしっくりくるのが無かったので「～団」みたいなところに置き換えて、元は“SQUARE WAVE SQUAD”だったんですが、この曲では矩形波を使ってなくて、トランスでよく使われる鋸歯状波が多く使われていると思うので“SAW WAVE SQUAD”としました。

「GRID KNIGHT」
SAW WAVE SQUAD



今までのL.E.D.氏の曲とは一線を画した新たな世界が垣間見える1曲。リズムに乗ってカッコよくプレイできるぞ。

TAKA　最初聴いたときすごい曲だなって思った。

Yoshitaka　これはキタって思いましたね。僕最初、「L.E.D.主題歌」って言ってたんですよ（笑）。

L.E.D.　それを制作中に言われてたこともあって、こういう風になったんですよ（笑）。

TAKA　真ん中のファンファーレっぽいやつ。これは斬新ですごい曲だと思いましたね。

L.E.D.　恐縮です（笑）。

TAKA　この曲は、L.E.D.だからカッコよく作れたんですよ。さすがL.E.D.。

Yoshitaka　さすがL.E.D.（笑）。

L.E.D.　恐縮です（笑）。

Yoshitaka　IIDXの不沈艦といわれた男にふさわしい楽曲であるという感じですね。

TAKA　うん、その通りだ（笑）。

“いい話”が目白押し!?「星をこの手に」

Yoshitaka　はい。この曲は例によって例のごとく星野さんと一緒にやった曲なんですけど、今回は作詞作曲が僕で、歌唱を星野さんにお願いしました。家庭用に「リグレット」という曲が収録されていますが、その流れに近い曲に仕上げました。

TAKA　うん。ならではの感じが出てる（笑）。

L.E.D.　でも定番になってきてるよね、ハイレベルをいい感じで安定させてて。

Yoshitaka　いえいえそんなこと無いですよ（うれし泣き）。

L.E.D.　ちなみに作詞にどれくらい時間かかります？

Yoshitaka 作詞の時間はそんなにかかりませんね。曲作ってる時点で、歌詞も頭の中で鳴ることが多いです。特にサビの部分はよく鳴りますね。

――ボーカルの有り無しで作り[illegible]るんでしょうか？

Yoshitaka 「星をこの手に」に関しては、星野さんの曲を作るというのが決まっていたのでやりやすかったんですけれど、ボーカルが決まっていない状態で作っているときは結構不安になりますね。ボーカルが決まった後にキーを全体的に変えることもよくある話なので、なるべく二度手間にならないような作り方をしています。

TAKA 確かに歌モノの方がやることが多くて大変だけど、インストではやっぱり人の歌の表現力にはなかなか勝てないですからね。どちらも大切にしていきたいですが。

L.E.D. 俺は基本インストが多いですね。歌モノの場合は、自分の構築した世界観にさらに何かが欲しいときにボーカルを入れます。そうすると自分一人じゃ絶対できないものが付加されるので。そうなるとできあがりが結構楽しみになったりするんですよね。

Yoshitaka 歌詞を書く書かないっていうのもありますね。TAKAさんは歌詞書かれます？

TAKA 作詞は今まで3、4曲くらいかな。

L.E.D. 俺はBEMANIシリーズで1回だけ「THE SHINING POLARIS」という曲で歌詞を書いたんです。すごく短い歌詞なんですが、書くのに3時間くらい考えました（笑）。

TAKA 3時間って早いじゃないですか（笑）。

Yoshitaka 歌詞の内容はどんなんですか？

L.E.D. 歌が新谷さなえさんだったので、女性視点で書いたんです。で、「SHINING POLARIS」って北極星って意味なんだけど、北極星って昔旅する人たちのコンパス代わりみたいなものだったんですよ。それで、人生の中で迷ってる女の人が居るんだけれど、その指針になる男性が現れて、それが北極星みたいなものだっていう感じです。

Yoshitaka いい話じゃないですかそれ！ やべえ、心打たれた！ 俺も自分の歌詞の話をしようとしたけど、もうやめます。

全員 （爆笑）



「星をこの手に」
【DJ YOSHITAKA feat. 星野奏子】



シリーズではもはや定番となってきているコンビの新曲。流れるようなDJ Yoshitaka氏のメロディと星野さんの歌声は必聴だ。

[illegible]、[illegible]てください（笑）。

Yoshitaka こういう仕事をしていると、昔ギターやドラムやってましたとか、フリーターやりながら役者目指してますとかいう人たちと会ったりするんです。そういう人たちの話を聞いていて、その中で昔描いていた夢というかビジョンを忘れて日々を過ごしていないですか？ もう一度思い出してみない？ という内容です。最初は「夢をこの手に」でしたが、ホッシーが歌うので「星をこの手に」にしました。どちらかというと具体的で日常的な歌詞ですね。

L.E.D. そう、聴いた人は親近感がわくよ。

Yoshitaka それに自分にも日常的に感じられて。実際僕は諦めなかった方なんですが、やっぱこう諦めていく人っているじゃないですか。自分ではどうしようもない理由で諦めなければいけないことは別ですけれど、自分の心の弱さで諦めるなら、頑張ってほしいなと。

dj TAKA、初のコラボに大満足「never…」

Yoshitaka やっぱこれですね、初のfeaturingとなる「never…」行きましょうか。

TAKA 今までBEMANIシリーズ用に作った曲の中でも、こんなに歌を主役にした曲は無かったかもしれませんね。曲はあえてそうした訳では無いんですが、普通のPOPSに近い感じになりました。年代的には今風というよりは懐かしい感じの曲で、テンポも普通のPOPSくらいになっています。僕は星野さんとは初めてだったので、今までやっていないような部分を出すために、全編英詞にしてみました。

Yoshitaka 星野さんにとっても英詞を歌うのは初めてですよね。

TAKA そうだね。

Yoshitaka そこは結構大きい部分だと思いますよ。

――歌詞はTAKAさんが？

TAKA 詞については別の方にお願いして、星野さんには歌うことに専念してもらいました。歌詞は失恋の話で、日常が普段通り流れているんだけれど、唯一違うのはアナタが居ないことだけ。という感じですね。後半は、それでも頑張っていこうというポジティブな内容になってます。

Yoshitaka おっとキター！ いい話目白押しじゃないですか！（笑）

――本当にいい話目白押しですね（笑）。初めて[illegible]はいかがでしたか？

TAKA 歌はすごく安定していてうまいなって思いましたよ。ちゃんと練習もしてきてくれたみたいで、レコーディングもあっという間に終わりました。とてもやりやすかったですよ。

Yoshitaka 星野さんはだいぶ完成度高くなってきてますね。コンポーザーとしてもやりやすいです。あ、そうだ。実は「never…」と「星をこの手に」の時期が、ちょうど同じくらいだったんですよ。で、それまで名義も含めてお互いどういう曲を作っているのか聞いてなかったんですよね。それで全部出てきたときにやられたーっていう記憶があります。"Kanako Hoshino with dj TAKA"なんですよねこれ（笑）。このwithに俺はひっかかって。

TAKA これを決めるときにYoshitakaと話してて、どうしようって。featuringを使いたくなかったので。

Yoshitaka で、じゃあ俺も変えたいって言ってたんですけど、まあ変えなかったと（笑）。

L.E.D. でもTAKAさんが星野さんと一緒にやるって分かってたら、俺もやってたかも（笑）。

Yoshitaka そうなんすよ。それは激アツでしたね（笑）。次はL.E.D.さんに期待ですよ。

L.E.D. じゃあ俺の場合はKanako Hoshino VS L.E.D.で（笑）。

Yoshitaka やるんだったらL.E.D.さんが普段やってる曲の個性をスプールせずにそのままやってほしいですね。「LASER CRUSTER」みたいな曲にうまいこと乗せてほしいです（笑）。

（次ページへ続く）

「never…」
【Kanako Hoshino with dj TAKA】



dj TAKA氏と星野さんが初のコラボを実現した意欲作。だれもが聴きやすくまさに王道のPOPSを思わせる楽曲と英詞にも要注目。

やっぱりマシュマロマンはすげー！「GHOSTBUSTERS」

TAKA　じゃあ「GHOST BUSTERS」いっちゃいますか。

Yoshitaka　はい、じゃあいきましょう。今回唯一の版権曲というかリミックス楽曲なんですけれど、みんな知ってるのかな？

TAKA　若い子は知ってるのかな？

Yoshitaka　曲を知っていても、この曲に歌が入ってることは知らないんじゃないですか？

L.E.D.　テレビで映画やってたりするから知ってるんじゃないかなとは思うんだけど。

Yoshitaka　この曲は、ぜひ外国人の方にプレイしていただきたいですね（笑）。

――[illegible]

Yoshitaka　本当は、『DistorteD』でやった洋楽リミックス企画みたいなものをみんなでやろうという話になって、僕が「GHOST BUSTERS」、TAKAさんが「TOP GUN」みたいに、バブリーな時代の映画音楽をやろうぜってことになってたんですが……気付けば僕一人だったんです（笑）。僕は必ず1作品に1曲はリミックスをやりたいという気持ちがあるので、僕はそのままやらせてもらいました。これは子供のころに観た映画で、アメリカっていう国のスケールに初めてビックリさせられたものだったんです。日本だとゴジラやガメラなど、大きなものが出てきても繊細でクリエイティブな感じがするんですけど、あのマシュマロマンのいい意味での豪快さっていうのには子供ながらにビビリましたね。「アメリカってすげー！」って（笑）。アメリカ人の思い付きを形にするパワーが、当時の日本人には無い感性だと思うんです。楽曲の原曲はレイ・パーカー Jr.という人が制作しているんですけど、その楽曲自体もあの時代ならではのテンションが高い楽曲なので、これはぜひ「GOLD」でやりたいと思い、リミックスに至りましたね。

――[illegible]

Yoshitaka　もう最高でした。振り付けまで考えたのでやりたかったんですけどね（笑）。作っているときも楽しかったし、最短制作期間をはじき出した楽曲で、完パケまで3日でした。それだけやる気があったんですね。とりあえず、これ聴いたときどうでした？

TAKA　結構原作に忠実なアレンジをかましてきたなっていう感じがしたね。

Yoshitaka　それは「もっとやれよYoshitaka！」ってことスか？（笑）

L.E.D.　俺ももっと攻めるかと思ったんだけど、これはこれですごくうまいことやったなと思いますよ（笑）。

Yoshitaka　でも正直ビビリましたよ。楽曲が楽曲だけに（笑）。それと、この曲は小文字のYoshitaka名義なんですよ。実は僕大文字と小文字を使い分けていて、僕なりの意味があって使い分けてるんですが、その辺はまあユーザーの皆さんに感じていただければいいかなと。

――[illegible]

Yoshitaka　それはまた時がきたらということで。とにかくこの曲では、「マシュマロマンはすげえ！」ってことを言いたかったんです（笑）。

本格参加の第一弾は、立ちはだかる楽曲に「LASER CRUSTER」

L.E.D.　これは「GOLD」から正式にアーケードチームと一緒に制作へ参加するということで制作した最初の曲なので、自分の中でも思い入れが強い曲ですね。今まで自分がいろいろやってきたものを組み合わせて、今までにあまりやってこなかったような新境地的なものを目指して制作に臨んだんですが、最終的にはこれに落ち着きました（笑）。でもこの曲、ちょっと難しいんですよね。

Yoshitaka　皆さんの前に立ちはだかる楽曲になることは間違いないですね。これは難しいっすよ。

TAKA　細かい打ち込みが芸術的といいますか、力を注いでるなっていうのが聴いて伝わる感じですね。

L.E.D.　この曲を作る段階で、「GOLD」というコンセプトは聞いていたので、それに沿った感じにするかあえて外すかという部分で迷ったんですが、結局外しましたね。コンセプトのイメージがはっきりしているので、そんな感じの曲が多くなるだろうなって予測してたんですけれど、1曲くらいやっとけばよかったかなと今頃思ってます（笑）。







悲しいことがあったときに制作!?「CaptivAte ～誓い～」

Yoshitaka　まあCaptivAteシリーズを作ったときには僕に何か悲しいことがあったんだなと思ってください（笑）。自分の一番内側を表現している曲なのかなという気がします。曲は、前半が「DistorteD」で僕のスキンを選んでくれるとその原曲みたいな曲が選曲画面で流れるんですが、その曲をアレンジして歌をのせています。後半は「DistorteD」のOPで使用している「CUSTOM DRIVE」という曲があるんですが、それを融合させている感じですね。シリーズで言うと「CaptivAte ～裁き～」よりは「CaptivAte ～浄化～」に近い感じですね。

――[illegible]でしょうか？

Yoshitaka　また僕に大きな悲劇が起きたらあるかもしれないですけれど、でも僕の中ではもう次のストーリーはほぼできてますね。もう悲しいことが多過ぎましたよ（笑）。きっとミニアルバムまでいきますね。

――CaptivAteシリーズ[illegible]出しましょう（笑）。

Yoshitaka　ぜひやりたいですね。きっと最後のCaptivAteは「CaptivAte～封印～」です（笑）。僕の悲しい思い出さよならという感じで。

――ちなみに[illegible]は？

Yoshitaka　A/Iさんという方で、CaptivAteシリーズ専属のボーカリストさんですね。まあ、いつかライブとかがあったらぜひ来てもらってやりたいなと思ってはいるんですけれど、CaptivAte自体が抽象的な表現が多くて、自分の中でも繊細なイメージがあるので、そういう現実的な描写といったものはなるべく避けたいなと思っているんです。ボーカリストが出てきて顔を出しちゃうと、そのボーカリストに影響されるイメージって大きいと思うんですよね。だからなるべくそういう風にはしたくないので、露出はしてないんですよ。

「GHOSTBUSTERS」【Remixed by DJ Yoshitaka】



同名の映画楽曲をリミックスした楽曲。原曲の雰囲気を活かしつつ見事にIIDXへ昇華しており、知っている人は聴くとニヤリとすること間違いナシだ。

「LASER CRUSTER」【L.E.D.】



これぞL.E.D.といえる楽曲で、氏のセンスがスミからスミまで感じ取れる。難度がかなり高いので、この曲に挑む際は気合を入れてプレイしよう。

「CaptivAte ～誓い～」
【A/I】



『DistorteD』で部分的に使われていたフレーズが多数盛り込まれており、それをさらに神秘的にしている聴き応え抜群の曲。

――[illegible]シリーズが「何か悲しい[illegible]に作る」ということについて[illegible]ですか？
L.E.D.　初めて聞きましたよ（笑）。
TAKA　僕も初めて聞いたよ（笑）。
Yoshitaka　くらーい気持ちになるんですよ、やってると。今回僕は曲を作っている段階でだいぶ締め付けられていたので、歌詞も締め付けられるような思いで書きましたよ（笑）。まあそれを曲にすることで、現実に起きたものとは違うストーリー、違う結末であってほしい……、そんな思いを込めて制作していました。このシリーズを知っている方ならご存知かと思いますが、男と女の物語を異常なまでに抽象的に表現しています。歌詞を紐解くと、意外とみんなの身近にあることだったりすると思いますよ。
――曲や詞を読み取[illegible]身近なことで当てはまる[illegible]ということですね。
Yoshitaka　「それか CaptivAte さ！」と耳元でささやきたいですね（笑）。



楽曲完成はRyu☆のおかげ!?「snow storm」

TAKA　この曲は、わりと制作初期のころに、dj TAKA 名義のトランスを作るってことになってたんですよ（笑）。
Yoshitaka　なってましたね。チームのメンバーから「9th」のエンディングをリミックスしてほしいって要望があったんですが、ちょっとスケジュール的に断念せざるをえなくなって、それに変わるのは TAKA トランスしか無いだろうと。そういうことで名義もちゃんと dj TAKA なんですよ。
TAKA　そうだったね（笑）。いろいろ忙しくてできそうにもない状況だったから、「ほかでいいですかね？」ってプロデューサーに言ったんですが、それをなかなか受け入れてもらえず、結局トランスをやることになってしまって困り果ててたんですよ。で、その日のうちに Ryu☆に電話して「Ryu☆、ちょっと飲もうよ」って（笑）。それでいろんなトランスを聴きながら、いろいろ話をしてたんですけれど、その話の中で、ちょっときっかけをつかんだので次の日から作り始めて、結果的に結構早く完成させることができたんです。そのときの話の内容がどうこうっていうわけじゃないですけど、"作ろう"っていう気持ちにさせてもらいました。曲の前半部分はわりと90年代のトランス、ジャーマントランスの感じで、TaQ とかと一緒に作ったりしていたアマチュアのころの感覚を思い出しながら作りました。後半はメロディアスな感じにしつつ、例によってバロックの雰囲気を出してみたりしました。
L.E.D.　時系列を追っている感じは俺もしましたね。最初ジャーマン系でロバートマイルズっぽくもあり、それから今のユーロエピック系になり、最後は dj TAKA トランス新章みたいな感じでまとめみたいな。TAKA さんのトランス体験の時系列が分かるっていう感じかな。
Yoshitaka　僕はこの曲を聴いたときには、タイトルを聞く前から冬なんだなという感じがしましたね。ただ僕個人としては、TAKA さんのイメージはトランスよりもやっぱり「thunder」とかハウストラック系のイメージがあるんです。TAKA さん自身としてはどうなんですか？
TAKA　トランスといっても、この曲はジャーマンっぽい雰囲気があるんだけれど、一番好きだったのはハウスから流れ着いたイビザ系のやつなんです。だから僕のトランスのグルーヴはテクノよりもハウス系かなぁ。

「snow storm」
【dj TAKA】



冬をモチーフにしたミスターⅡDXことdj TAKA氏のトランス。穏やかなメロディから疾走感溢れるメロディまで、この1曲にさまざまなメロディが詰め込まれているぞ。

いろいろなアイデアが形に 今年は何かが起こるかも!?

――[illegible]
Yoshitaka　僕は、今年は夢を形にする年にしたいなと思っています。口にすることは多くても実現するものはなかなか無いですが、自分の中で埋もれているアイデアもあるので、そういうモノを形にしていける年にすると断言します。
TAKA　いや～、しっかりしたこと言いますなぁ（笑）。
L.E.D.　Yoshitaka 君がいきなりそういうこと言うから俺は何て言っていいのか（笑）。えーと、俺は去年の4月からアーケード版にかかわり始めて、まあ基本家庭用であることは変わりないんですが、家庭用・アーケード問わずみんなでⅡDX シリーズを作っています。今年は家庭用とアーケードがもっと融合していって、相乗効果を上げられる何かを探っていきたいですね。
TAKA　去年立ち上げた beatnation Records ですが、去年は立ち上げに精一杯でまだまだ具体的なことができませんでした。そのため、今年は去年やった準備段階のものを開花させる年にしたいですね。何よりも今年は音源を充実させていきたいです。いろいろな方に協力してもらいながらになるとは思いますけど、今年もよろしくお願いします。
――本日はお忙しい中、ありがとうございました。

（2007年1月 コナミデジタルエンタテインメントにて）



プロフィール（写真左から）

dj TAKA　ファンなら知らない人はいないご存知ミスターⅡDX。現在はbeatnation Recordsを支える大黒柱としても活躍中。

DJ Yoshitaka　CaptivAteシリーズをはじめ、星野奏子さんとのコラボなどで人気を集めているコンポーザー。『ⅡDX RED』よりシリーズに参加。

L.E.D.　家庭用ⅡDXシリーズの制作をしつつアーケード用ⅡDXシリーズに楽曲を提供しているコンポーザー。本作よりアーケード版ⅡDXシリーズに本格参入。

菊桃





曲名	花吹雪 ～ Ⅱ DX LIMITED ～
ジャンル	JAPANESE ALTERATION
アーティスト	S.S.D.FANTASICA feat. ユッコ

この曲が私の耳に届いた瞬間、タイトルどおりのキラキラしたイメージが押し寄せました。
艶やかな歌声がどこまでも強く響くのに、歌詞が切なくてぐっときました。
歌詞を知っていただけると曲がさらに好きになると思います。
ムービーにどどんと書きましたので、プレイして曲を聴いた後に一度目で追ってみてくださいね。

"花びらが舞い散る中……くるくる舞う女の子の胸に潜む、想い焦がれる女心——
それを表現したくて描きました。
強く儚い想い……皆さんの心に届けばいいな、と思います。

女の子の名前は「菊桃（きくもも）」です。
たくさんの花の名からTOCHIさんが選んで命名してくださいました。
花言葉もぴったりで気に入っています。

日本の音が心に響くキレイな曲です。ぜひ遊んでみてくださいね。

（MAYA）



きらびやかな「和」で統一されたこの楽曲、プレイする際はMAYAさんこん身のムービーもじっくりと味わおう。



ⅡDXを彩るもう一つの華　デザイナーからの視点

ⅡDX DESIGNER CLOSE UP

ここではムービーを制作されたデザイナーご本人に、楽曲とムービーについて語ってもらうことにしよう。今回ご登場いただくのはMAYAさんとV/GYOさんのお二人だ！　ちなみに左のキャラは『GOLD』で初登場の「菊桃」。特別にMAYAさんに描き下ろしていただきました。そのほかにも貴重な初出画像満載でお届けしていくぞ。さらに、なんと次号ではMAYAさん描き下ろしのポスターが付属するのだ。乞うご期待!!!

「Cyber Force」のムービーはVJ GYOさんの手によるもの。日夜サイバースペースを守り続ける、「名称未設定1」と「名称未設定2」の姿が描かれているのだ。







曲名

Cyber Force

ジャンル　CYBORG TRANCE
アーティスト　Sota Fujimori feat.cyborg AKEMI

　どこまでも響き渡るような澄み渡ったサウンドと透き通ったボーカルを特長とするサイボーグトランスの新曲には、無機的でシンプルにデザインされたサイバースペースへいざなうムービーが用意されている。
　ガイドしてくれるのは対ウィルス戦闘兵の「名称未設定 1」と、対スパイウェア攻撃兵の「名称未設定 2」だ。

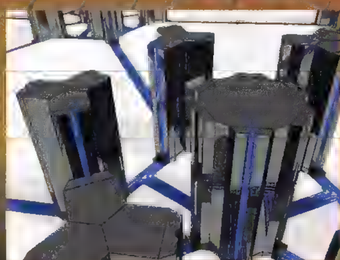
名称未設定 1
対ウィルス戦闘兵

　「歌詞は意識しない方向で」というお話でしたので、先入観無しに楽曲そのものから浮かぶイメージと、サイバーフォースというキーワードから構想を進めました。
　まず、楽曲のイメージ、そしてサイバーという単語から、やわらかな光に包まれたシンプルで無機的な電脳空間を遊園地の室内型乗り物系アトラクションのように、時間がたつのを忘れて楽しんでもらえるような映像が合いそうに思いました。そして、フォースという単語。実際のコンピュータ・ネットワークでは不正プログラムが跋扈する一方でセキュリティ・ソフトが日々活躍しています。擬人的に考えると、これってすごくヒーロー物のアニメや[illegible]っぽい世界！ [illegible]ということで、フォースとは[illegible]、悪の軍団と戦う正義の軍隊ということにして若干のストーリー性を付け加えることにしてみました。言わば遊園地というよりテーマパーク、ある物語の世界観をバックボーンにしたライド系アトラクション（アクションショーもあるよ）といったノリのムービーです。
（VJ GYO）



名称未設定 2
対スパイウェア攻撃兵

不正プログラム構成体との実戦ではなく、「名称未設定 1」と「名称未設定 2」による特別演習が繰られるようだ。

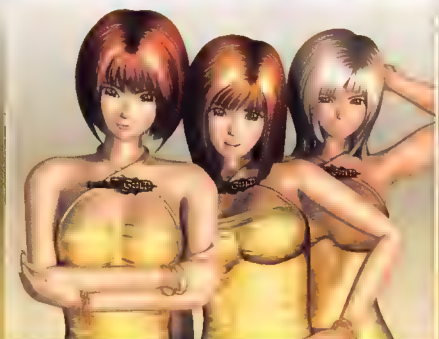




IIDX キャンペーンガールの三人娘が教えてあげる♪

『GOLD』のムービーちょっといい話

美夏　[illegible]
彩香音　[illegible]
美夏　違うって！　犬吠崎まで初日の出を見に行ってきただけです。安全運転で！
優里　まあまあ。優里だよー。おせちとお雑煮食べ[illegible]
彩香音　彩香音です。三が日は学校のときの先生に頼まれて代理で出張の着付け。連休ほしい！（※彩香音さんは美容師です）
美夏　[illegible]「Cyber Force」のほかにも、もちろん！
優里　[illegible]
美夏　参加クリエーター数は過去最多とあって、ボリュームアップだけでなく、バラエティー感も増しています。
彩香音　[illegible]く多いなーと思ったよ。
優里　レイヤーアニメにも注目！
美夏　だねっ。それでは皆さん、ゴージャスなビジュ[illegible]『beatmania IIDX 14 GOLD』[illegible]



キャンペーンガールを務める三人。左から筑波美夏ちゃん、英田優里ちゃん、菅生彩香音ちゃんだ。

AOUショウに向けての必殺技紹介＋マンガも読めちゃう！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2007年春予定
■使用基板：TAITO Type X²

今回は出展予定のAOUショウに向けての必殺技コマンド紹介と、ディレクター岩崎女史による紹介マンガを公開！　ゲームの雰囲気をつかんでおこう。



登場全11キャラの必殺技コマンド公開!

ここでは、全11キャラの必殺技コマンドを紹介！　AOUショウで体験プレイするときに迷わないよう、使おうと思っているキャラクターのコマンドはしっかりと覚えておこう。本作は、最近流行のコンボ主体のゲームと違い、間合いや技の読み合いが楽しいタイトルとなっている。気持ちを切り替えてプレイに挑もう。

なお、各キャラの必殺技で試してみてほしいものに★印を付けてある。ショウやロケテストでプレイする際は、この技に注目して遊んでみてほしい。

技表のみかた

青	→	通常必殺技
緑	→	特殊必殺技
赤	→	超必殺技（ゲージ1消費）
黄	→	ヒートアップ（ゲージ1消費）
白	→	特殊入力通常技／特性



ウルス Urs

バリファイショット	↓↘→AorC
バリファイブレイド	→↓↘AorC
★ゼロヨングライド	↓↙←BorD
音速タックル	↓↘→BorD
バクオンロードマスター	↓↘→↓↘→AorC
バシリスク・バースト	↓↘→↓↘→BorD
必殺技がパワーアップ	



オリヴィア Olivia

★デンティ・リヴィー	↓↘→AorC
ローテローゼ	→↓↘AorC
エンプレス・リリー	空中で↓↙←BorD
シャル・ウィ・ダンス?	→↘↓↙←AorC
エグランテリア	↓↘→↓↘→AorC
ケンティフォリア	↓↙←↓↙←AorC
ブルーミィハート	攻撃に多段属性



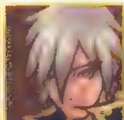
セドリック Cedric

エバンジェリカル	←タメ→AorC
★ホーリーデヴォーション	↓タメ↑BorD
St ドロップキック	Dホールド
エタニティーオブリグレット	↓↘→↓↘→AorC
ハンマーオブザゴッズ	↓↘→↓↘→BorD
必殺技パワーアップ	



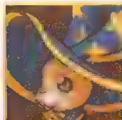
マルコ Marco

バリバリビーム	↓↘→A
★バリバリカッター	↓↘→C
ダイナブレイド	→↓↘AorC
毒へビクラッシュ	↓↙←BorD
じごくスラッシュ	↓↙←AorC
ダイナラッシュ	↓↘→↓↘→AorC
ファイナルストライク	↓↘→↓↘→BorD
チャーシューファイヤー	↓↘→AorC
チャーシューアタック	↓↘→BorD



アシュレー Ashley

スティールユー	→↘↓↙←AorC
ラバーズ	→↘↓↙←BorD
★グランス・ウィング	↓↘→AorC
ジューダス・ウィング	→↓↘BorD
シークレットデザイア	↓↘→↓↘→BorD
ロイヤルハート	↓↘→↓↘→AorC
ロマンスウィング（斜め上）	↓↘→BorD
エア・ロマンスウィング（横）	空中で↓↘→AorC
エア・ロマンスウィング（斜め下）	空中で↓↘→BorD



ワトソン Watson

★プラチナボール	↓↘→AorC
トラバサ・ミノール	↓↘→BorD
タイニー・ドロップ	空中で↓↘→BorD
フォーリン・ドロップ	空中で↓↙←BorD
トラバサ・マイヨル	↓↘→↓↘→BorD
アルスハイル・アルムリフ	↓↘→↓↘→AorC
トゥインクルダスト	↓↙←AorC×3
ヒップ・デ・バニー	空中で↓B
C攻撃を当てると必殺技のレベルアップ	



フェイス Face

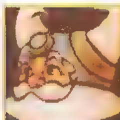
★テキサスニー	→↓↘B
続・テキサスニー	→↓↘D
派生技　※最大派生回数3回	
①フロンティアショット（②③④へ派生可）	↓↘→AorC
②ワイルドカムバック（①③④へ派生可）	↓↙←AorC
③ミドルウエスタン（派生不可）	①or②中に→↓↘AorC
④グランドウエスタン（派生不可）	①or②中↓↘→BorD
荒野のバズーカ（斜）	↓↘→↓↘→A
荒野のバズーカ（横）	↓↘→↓↘→C
怒りのファイナルデリンジャー	↓↘→↓↘→BorD
早撃ち（上段横）	↓↘→A
早撃ち（下段横）	↓↘→C
早撃ち（斜め上1発）	↓↙←A
早撃ち（中段横）	↓↙←C



こより Coyori

★①お茶出し	↓↘→AorC
②一番茶	①中にA
二番茶	②中に→A
かぶせ茶	①中に→B
③裏番茶	①or②中にB(ホールド可)
盆返し	①or②or③中にC
深堀り茶	①or②or③中にD
④風車	→↓↘BorD
雑巾重ね	→↓↘D中↓D
猫猫蘭舞	↓↘→↓↘→AorC
猫嵐	↓↘→↓↘→BorD※
連続攻撃パワーアップ	
空中ダッシュ	空中で→→

※ボタン連打でヒット数アップ



ドンバルブ Donvalve

ドン・スウィング	レバー1回転AorC
カタパルト・ハンマー	←↙↓↘→B
★カタパルト・スロー	←↙↓↘→D
フライングドンケーキ	↓↘→↓↘→BorD
ドン・ドン・スウィング	レバー2回転AorC※
ゴールドン・スウィング	→C

※レバー連続回転でダメージアップ



フリード Freed

マグナムジェッター	←タメ→AorC
★ファントムダイブ	←タメ→BorD
★ファントムグライド	←タメ→BorD（押しっぱなし）
ウェルカムテンペスト	↓タメ↑AorC
マグナムジェットランディング	↓↘→↓↘→AorC
ヒートマイジャスティス	↓↘→↓↘→BorD
必殺技パワーアップ	



デスブリンガー DeathBringer

焼けつく爪痕	→↓↘AorC
呪いの軍馬	→↘↓↙←AorC
焼尽の攻め手	←↙↓↘→BorD
★憤怒の叫び	↓↙←BorD
憤怒の叫び発動後パワーアップする技	
焼けつく爪痕	→↓↘C
呪いの軍馬	→↘↓↙←C
焼尽の攻め手	←↙↓↘→D
ファイナルインフェルノ	↓↘→↓↘→AorC(ホールド可)
最後の一撃	斬り攻撃3回ヒット



大いなる変革の時代をかけた異能力者たちの戦いを描く美少女TCGがついに登場!!

昨年のAMショーで発表された、話題の美少女TCG(トレーディング・カード・ゲーム)『アクエリアンエイジ』がいよいよ正式にお目見え。ショーリポートからの続報となる今回は、ようやく明らかとなったゲームの基本システム周りをチェック!! 入手したばかりの最新情報などもお伝えしていくぞ!!

アクエリアンエイジ オルタナティブ

■メーカー	タイトー
■ジャンル	オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法	レバー+2ボタン+カード
■発 売 日	2007年3月予定
■使用基板	Type X2

※イラストはTCG版のものです

Text:伊勢猫

アクエリアンエイジ AquarianAge Alternative

アクエリアンエイジ オルタナティブ

カード操作に重点を置いたリアルタイム対戦へと進化!!

これまでにもPCゲーム化やTVアニメ放映など、メディアミックスな展開を続けてきた純国産TCG『アクエリアンエイジ』。そのアーケードエディションとも呼ぶべき『アクエリアンエイジ オルタナティブ(以下、オルタナティブ)』がいよいよ登場!

知的対戦ツールであった本家に対して、アーケード版『オルタナティブ』は、カード操作のアクション性を重視したルールを新規に採用。その独創的なテイストを残しつつも、まったく新たなアーケードTCGへと昇華されている。中でもひときわ目を引くのは、カード操作を読み取るためのプレイスクリーン。サテライト筐体にリアルタイムのカード情報などを表示することで、よりアーケードTCGらしい戦略的なプレイングの実現に成功している。

さらに本作は、これまでタイトーが培ってきたネットワークシステム"NESYS(ネシス)"に対応。店内対戦やCPU戦だけに止まらず、全国規模のネットワーク通信対戦が可能となった。ネット認証は専用のNESYSカードを使用し、店舗の筐体から個人データの登録&管理が可能。コレに加えて携帯電話や自宅のPC端末と連動した、コンテンツ展開なども予定しているようだ。




ゲーム画面


操作したカードの位置情報をリアルタイムで更新。攻撃範囲やスキル発動などの情報も表示されていく。

カード操作に連動したプレイスクリーンとは?

このプレイスクリーンとは、カード操作を読み取ると同時に、カード位置やスキルなどの効果範囲を表示する盤面のこと。ゲーム中はゲーム画面でスキル効果やキャラのHPを確認、手元のスクリーンで互いの位置関係を把握できる。


プレイスクリーン

多彩なカードを組み合わせて自分だけのデッキを構築せよ！

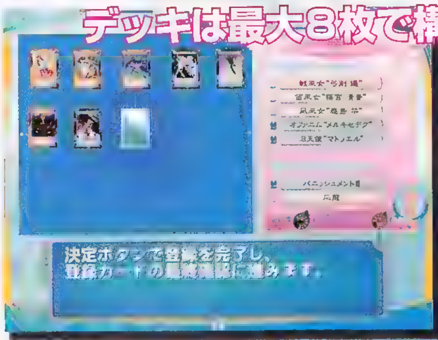
六つの勢力別で色分けされた約90種のカードには、キャラクターカードとオルタレーションカードの2タイプが存在（右記参照）。それぞれゲーム中の役割が違っており、キャラクターカード5枚+オルタレーションカード2枚を組み合わせたオリジナルのデッキを構築していける。

デッキ構築の際に重要なのが、六つの勢力別に設定されたエナジーコスト。ゲーム中はデッキに組み込んだ勢力ごとにエナジーゲージが分割され、勢力数が多いほど生成速度が低下する仕組み。とりあえずは、単色か2～3色の勢力でのデッキ構築がセオリーとなっていきそうだ。

ロケテ版カードも使用可能！

昨年末に実施されたロケテスト版のゲームカードについては、製品版でも使用可能なことが判明した！　一部データが変更されたカードもあるが、これらは製品版カードの性能へ自動修正される仕組み。変更後のデータは、カード登録時に確認可能なのでチェックしておこう。

デッキは最大8枚で構築！



デッキの上限枚数は、スターターで入手可能なマインドブレイカーカードを含めた最大8枚。ゲーム開始前にプレイスクリーンにカード置いて、デッキを登録する。

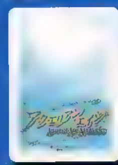
勢力別のエナジーとは……？



キャラクターのブレイクなどに必要なエナジーは、勢力別のエナジーゲージとして存在。勢力数に応じた生成速度の変化に加え、初期エナジーの分割も行なわれるぞ。

カードのタイプと役割

●マインドブレイカーカード●



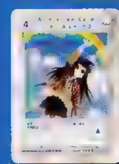
司令塔となるマインドブレイカーカード。マインドブレイカー自身は攻撃方法を持たないが、ブレイクに必要なエナジーを生成可能。プレイヤーの分身ともいえる存在であり、これを倒すことが目的だ。

●キャラクターカード●



攻撃＆防御を担当するキャラクターカード。コスト分のエナジーを消費して、フィールド上にブレイクできる。固有スキルは、カードを裏返して発動可能。戦闘不能になっても一定時間で待機状態になる。

●オルタレーションカード●



有利な状況を作り出す魔法カードで、その強力な効果は千差万別。キャラ同様にコスト分のエナジーがある状態で、スクリーンに置くと発動。絶大な効果を発揮するが、1バトルに1回のみ（例外あり）。

アバターのカスタマイズ

マインドブレイカーの見た目については、アバター（＝プレイヤーの分身キャラ）としてNESYSカードの登録時に設定可能なことが判明したぞ！　具体的には性別の選択に加えて、服装や髪型、アクセサリーなどのパーツも数パターンから選んで作成可能だ。当然、カスタマイズ専用のパーツ類なども用意されていて、これらは販売機も兼ねた備え付けのメインユニットでのポイント購入＆着せ替えが可能とのこと。

なお、パーツの購入に必要なポイントは、ゲームをプレイすることで獲得。戦績ポイントとは別に、一定ポイントもらえる仕組みだ。



アバターの着せ替えパーツは、メインユニットを使って変更が可能。購入用のポイントさえ貯まれば、より個性的な見た目をコーディネイト可能な専用パーツを入手できる。

キャラクターをブレイクして敵マインドブレイカーを倒せ！

互いにブレイクでキャラクターをフィールド上に呼び出し、スキルやオルタレーションカードを発動。相手のマインドブレイカーを攻撃して、制限時間内に倒すことが本作の基本ルールとなる。対戦形式は3ラウンド方式で、2ラウンドを先取した時点で勝敗が決定されていく。

また、本作ではマインドブレイカーのスキルに相当した"バトルセンス"と呼ばれる特殊攻撃がある。バトルセンスは全3種類があって、それぞれ特定の条件下でエナジーを大量消費して発動可能。勝敗の明暗を分ける破壊力を持った、決め技としての重要な存在になりそうだ。

通常攻撃でスキルをけん制

対戦中の基本的な攻撃手段は、キャラの進行方向に繰り出す通常攻撃。この通常攻撃にはもう一つの役割があって、キャラ固有のスキル発動を止める効果もある。分かりやすくいえば「殴ってスキル発動を妨害」が可能。このため発動モーションが無い、常時スキルは止められない。

背後を取って大ダメージ！



対戦中は相手から攻撃をヒットさせると、背バックアタックになってダメージが増加。いかに2対1の状況を作って、有効打を取るかも対戦のポイントになりそうだ。

2ラウンド先取で勝敗決定



ゲームの勝敗は2ラウンド先取で決定されるため、1ラウンド目を落としても巻き返しが可能。それだけ実力勝負な部分も大きく、より対戦が楽しめる趣向だ。

pop'n music ADVENTURE

ポップンミュージック 15 アドベンチャー

10th BEMANI ANNIVERSARY

pop'n music15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：――





ゲームセンターにジャングルがやって来た!?　早くもポップンシリーズ最新作「pop'n music15 ADVENTURE」の情報をお届けするよ。いろんな曲の雰囲気や、キャラクターの動きに夢をふくらませるべし！　ロケテストのリポートも合わせてお届け！

Text：赤男



探検！ 発見！ 大・冒・険！ 今度のポップンはアドベンチャー!!

今回のテーマは「冒険」！　中世の戦士たちが暴れまわる戦場、うっそうと茂るジャングルの中から出てくる鳥や、ジャングル現地住民の幻想的な踊り、海賊たちが冒険している大海原！

それ以外にも恋する乙女の恋愛への冒険など、いろいろな「ADVENTURE」が詰まっているんだ！

君はどんな楽曲を手にして、冒険の旅へ出発するのかな!?





冒険というテーマにふさわしく、木の楽曲バナーや、後ろにうっすら山が見える曲セレクト画面など、自然たっぷり。

音楽の森を探検開始！

今作でもおなじみのモードは健在。ENJOYモードはカンタンで、初めてプレイする人にもオススメ。新曲として入っていた、大人気海賊冒険アニメ"ワンピース"など聞いたことがある曲がたくさん入っているよ。物足りない人は、ぼう大なオリジナル楽曲が待つCHALLENGEモードへ！

ロケテスト段階で発表された12曲の新曲には、パーキッツ、Q-Mex、WORLD SEQUENCEなどおなじみのアーティストや、水玉フミッパーズ、紅色リトマスなど謎のアーティストたちが収録されている。

どのモードから音楽の旅へ出ても、ポップンの森は広大。まずはその入り口、ロケテストリポートへ!!



今回は何とキャラクターセレクト画面で、キャラのアップの画像とデフォルトのアニメーションを見ることができるよ!!





Nadi

LOCATION TEST REPORT
ロケテストリポート

ロケテスト収録曲

ジャンル名	曲名	アーティスト名
ワンピース	ウィーアー！	♪♪♪♪♪
ウォーリアー	THE MAN FROM FAR EAST	WORLD SEQUENCE
シャイポップ	ネガイゴト	肥塚良彦
ピンキッシュ	つぼみ	パーキッツ
エンシャントユーロ	In The Ruins	good-cool feat.CHiCO
ニューソウル	My Own Swan	Redshift
フューチャーフュージョン	∞space	m@sumi
ヴェネツィアーニ	Canal Grande	Q-Mex
ケンドーロック	ギターケンドー	マキタ学級
交響的物語	鴬篭の鳥	Naya~n交響楽団 with 坂本頼光
撫子ロック	凛として咲く花の如く	紅色リトマス
ガールフッド	ロクブテ	水玉フミッパーズ

過去最大級の列!?

1月12日から十日間、AM PIA川崎ダイス店で開催されていた『ADVENTURE』のロケテストに行ってきたよ！　着いてみると、長蛇の列。なんと朝10時の時点で50人待ちという大盛況！　待っている最中にも、上手なヘヴィポッパーの腕前に、並んでいる人たちが歓声を上げている場面もちらほら。

ロケテストで特に目立って選ばれていた曲は"撫子ロック"。みんなNORMAL譜面からEX譜面まで幅広い難易度を楽しんでいたみたいだ。そのほかにも"ガールフッド"や"ピンキッシュ"などのガールズポップもよく選ばれていたよ。

ロック調の曲に剣道用語を歌詞に織り交ぜる"ケンドーロック"や、シャーマンの踊りを思い起こさせる曲をユーロ風にアレンジした"エンシャントユーロ"などは、高難度で歯応えのある譜面だったよ。



ロケテ初日には、長蛇の列で大にぎわい。ポッパーがポップンの新作を楽しみに待っていたかが分かる。

待望！ 0.5刻みの HI-SPEEDオプション

今作のロケーションテストで分かった、目玉ともいえる新要素は大きく分けて二つ！　一つ目はHI-SPEEDオプションの細分化。1.0～6.0まで0.5刻みで選べるようになったんだ。例えば、BPM270の曲にHS2をかけるかHS3にするか迷っていた人はHS2.5を使うことによってこの悩みを解決！

二つ目は、キャラクターセレクト画面で各キャラの個性がよりはっきり分かるようになったこと。



0.5刻みで選べるため、今まで微妙にスピードが合わなかった楽曲もこれでバッチリ！

キャラセレ画面でカーソルを合わせると、大きなイラストのほかに、通常アクションも見られるようになったんだ。画面もキレイになっているから、キャラクターの動きを見ているだけでセレクト時間が終わってしまうほど。

楽曲のシリーズカテゴリーでは新たに「ee'MALL」が登場。『14』で解禁された「ee'MALL1」の楽曲が簡単に選べるようになったよ。ほかのシリーズカテゴリーも一新されているので必見！

思う存分プレイできるようになる正式稼動の日が待ち遠しいロケテストでした！





FROM DIRECTOR

『ポップンミュージック15 ADVENTURE』をお披露目することができました！　今作から基板もバージョンアップして、画面がキレイになったのを感じてもらえたでしょうか？　絵だけでなく曲もゲーム内容もパワーアップ！　気合入ってますよ。また、開発途中ですが、これから完成に向けていろんな要素を詰め込んでいる真っ最中です。完成までもう少し待っててね。（ディレクター　masaru）



まだまだ開発段階の『ADVENTURE』。完成形が出るのが今から楽しみだね！

ポップンファンのための大イベント！



見て、聴いて、触れて楽しめちゃう ポップン史上最大のお祭り！

キュートなキャラクターと素敵な音楽！　そんなポップンの魅力を思いっきり楽しめちゃう催し物満載の2日間！　会場内では、ゲーム最新作が遊べたり、ポップンの世界で記念写真が撮れたり、ステージでは楽しい企画イベントが盛りだくさんだったり……。もちろん、ライブもやっちゃいます！　ポップンが好きな子も、あんまり知らない子も、たっぷり遊んで、楽しめること間違い無し！

ポップンミュージック文化祭実行委員　広報



pop'n music 春だ！ わくわくポップン文化祭

2月24日(土)、25日(日)はラフォーレ原宿に集合！



ポップンミュージック文化祭

開場
11:00～18:00

来場者には、ここでしか手に入らないグッズをプレゼント!!

ラフォーレ原宿
〒150-0001
東京都渋谷区神宮前 1-11-6



一歩足を踏み入れたら、そこはポップンワールド！　会場内ではミミニャミに出会えちゃったりも。友だちと一緒に来るならカメラは必須！　いっぱい素敵な思い出を作っていってね！



こんなラフ画まで書いちゃうくらいスタッフもノリノリ!?　当日はきっとミミニャミが迎えてくれるはず。

最新情報は公式サイトへ

いろんな催し物や企画が目白押しの文化祭！　それぞれの詳細は公式サイトで随時告知されていくので、日々チェックすべし！

PC
http://www.konami.jp/bemani/popn/bunkasai_2007/index.html

携帯（2月1日オープン）
http://573.jp/bunkasai

携帯版の公式サイトへは、左のQRコードからもアクセスできるよ！

FROM POP'N TEAM

ついに発表しました！　できました！　今まで言いたかったのですが、なかなか告知できなくてウズウズしていましたね。今まさにどんなことをやろうか？　とアイデアを出しているところです。
　どんな文化祭になるか、期待してください。そしてみなさん来てくださいね！

ディレクター　masaru

ホント、何とかここまでたどり着きました～！　今まではライブイベントが多かったポップンですが、何と今回はデザイナーからの展示もあったりミミニャミが◎★×◇！　しちゃったり。ところで展示もライブも入場無料ってすごいよね。ポップンを愛するみんなとそのフレンドに、きっと楽しんでもらえるよ！

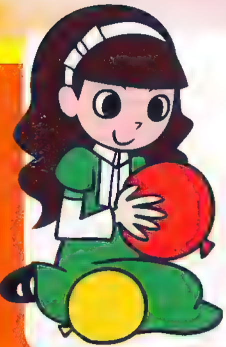
デザイナー　ちっひ

文化祭なのですごいです。よく分かりませんがきっとすごいことになるぞ。運営側も何がどうなるか全く予測付かなくて怖いくらいのわくどきひやっぽです。いろんな意味で伝説になってしまう恐れがあるので見逃すと損です。
　ぜひ遊びに来てくださいね。
2007年もアゲアゲです。

サウンド　wac
（ぐんにゃりとした何かをやります）

文化祭の華、ライブも開催！

文化祭の華といえばLIVE！　開催は2月25日のみ。公演は3回あって、それぞれ出演アーティストが違うよ。詳細はポップン文化祭特設サイトで随時更新。観覧したい方は右の応募要項に添って応募してね！



応募要項

ポップン文化祭特設サイトから、ライブ申し込みフォームに従って必要事項を記入してください。受付は2月1日からスタート。当選者にはメールにて通知が届きます。なお、入場は無料です。

※ライブに応募するときは、ライブの内容や特設サイト内の応募に際する注意事項をよく確認してください。

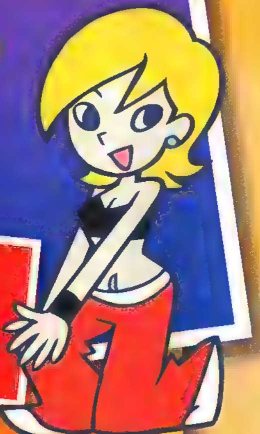


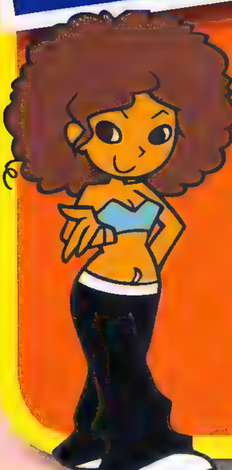


ポップンミュージック文化祭ライブ開催！

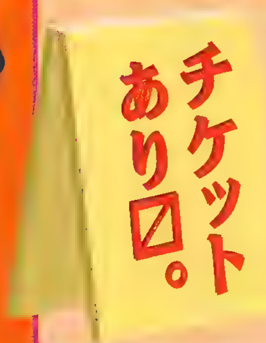
LIVE

2月25日（日）原宿アストロホール





特別読者プレゼント



「ポップンミュージック文化祭ライブ」にアルカディア読者5組10名様を特別にご招待！　ご希望の方は、ハガキに「氏名、住所、電話番号、年齢、性別、職業、文化祭への応援メッセージ」をご記入の上、下記の住所までお送りください　なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

東京都港区六本木6-10-1
（株）コナミデジタルエンタテインメント
宣伝クループ　アルカディア「ポップンミュージック文化祭」チケットプレゼント係

締め切りは……
2月9日（金） 消印有効

出演アーティスト

パーキッツ
秋桜＋村井聖夜
Sana



ほかにも出演アーティストが……!?

pop'n music × graniph コラボレーションTシャツ発売

文化祭開催を記念して、カジュアルウェアショップの「graniph」とのコラボレーションTシャツができました！生産は限定500枚。「ほしい～！」って人は、全国50店舗の「graniph」ショップか、コナミスタイルからどうぞ！

graniph
http://www.graniph.com/

コナミスタイル
http://www.konamistyle.jp/





QMAの春、もうすぐ到来!!



QMAシリーズ最新作が登場!「購買部」新設!





QUIZ MAGIC ACADEMY IV™

『QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ』はこんなゲーム!

人気クイズゲーム『QUIZ MAGIC ACADEMY』のシリーズ最新作『QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ』が稼働した！　このシリーズは、プレイヤーがマジックアカデミーの生徒となり、クイズに答えていくゲーム。コナミのオンラインサービス「e-AMUSEMENT」を最大限に活用し、全国のプレイヤーとリアルタイムで対戦できるトーナメント、全国ランキング、新作クイズの追加配信、といったネットワークならではのサービスを提供しているのが特徴だ。

注目の新システムを搭載した『QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ』がいよいよ登場！　新要素「購買部」には、公式サイトで登場して大人気となったおしとやか系の新キャラクター、リエルが登場。大充実のクイズ部分だけでなく、リエル目当てに『QMA Ⅳ』を遊ぶ人も出てくるか!?

Text：福田柵太郎

クイズマジックアカデミー4

- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発 売 日：稼働中(2007年1月)
- ■使用基板：—

『QMA IV』の新要素をチェック！

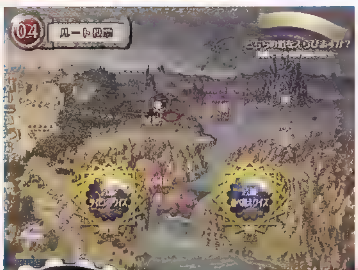
ここからは「IV」から導入された新要素を紹介していこう。クイズの新形式だけでなく、「購買部」がゲームの楽しみ方を広げてくれそうだ！

新システム「ルート投票」

今作から、参加プレイヤーの投票でルートが決定されるという「ルート投票」システムが導入された。これは「クイズの出題形式」を投票による多数決で決定するというもの。表示されている複数のルートから、選びたい形式に投票しよう。



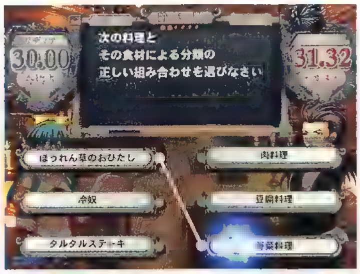
ルート投票は全国オンライントーナメントの予選で実施される。アカデミーをスタート地とし、さまざまなルート（出題形式）から選択可能。ホウキに乗ったミニキャラがめんこい。



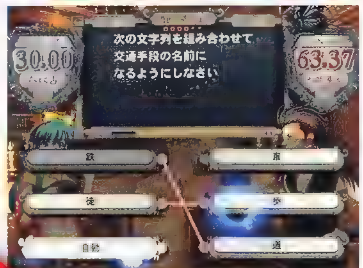
ゲームを進めていくと、ルートはさらに分岐する。自分の得意なルート（出題形式）に進めれば、予選で有利になるはずだ。

新クイズ「線結びクイズ」

クイズ形式にも新作が登場した。「線結びクイズ」はモニターに触れて左右に表示された文字列を線で結び、正しく組み合わせるというもの。タッチパネルモニターを採用しているQMAだからこそ、感覚的に分かりやすく実現できた形式なのだ。



左列と右列で正しい関係にあるものを結ぶ「線結びクイズ」。あわてずに操作して、しっかりと正解を導き出そう。



線を結ぶ方法は2種類。タッチパネルを「指でなぞる」か、四択クイズのように、左右のボタンを押す」のでもOKだ。

パスも「IV」仕様で登場！



e-AMUSEMENT PASS（コナミのアーケードゲーム共通のICカード）は、e-AMUSEMENT PASS初となるQMAオリジナル絵柄。3Dモデリングされたアカデミーの生徒が大集合！

前作のデータを引き継ぎ可能！

前作『III』や『IV』ロケテスト版のキャラ、名前、先生（ロケテスト版の場合は獲得アイテムも）のデータは『IV』に引き継げる。また、イベントメダルは通過「マジカ」（後述）に換算されて引き継ぐ。

「ウッ、QMA絵柄のe-AMUSEMENT PASSいいッス！　カード切り替えたいッス！」という人は、e-AMUSEMENT PASSのカードナンバー（ユーザーコード）を控えておけばプレイデータを引き継げる。

開店！

アカデミー購買部

カスタマイズアイテムを購入できる「購買部」がアカデミー内に新設された。これでQMAの楽しみ方が激増！



購買部で働く

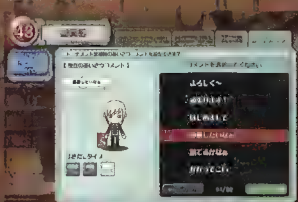
リエル
RIEL
（CV：後藤邑子）

身長：156cm　血液型：A型　誕生日：3月14日
好き：便利な道具・アップルパイ・紅茶（アッサム）
嫌い：ニセモノ・黒い悪魔（虫）

アカデミーの購買部で働く同校商業科の生徒で、立派な商人を目指している。しっかりしてそうだが、少しおっちょこちょい。だが、本人はしっかりしようと頑張っている。レオンたちより上級生だがあまりに丁寧な言葉使いのため、そう思われていない。実はサツキとは親友であったが、今の姿は見えていない。事故についての経緯は本当のことを知らない。

あいさつコメントや服装を変更できるように!!

トーナメント時のコメントの変更や、使用している3Dキャラのグラフィックをカスタマイズできる。全国の対戦者にマイキャラをアピールせよ！



トーナメントが賑やかになる(?)あいさつコメント。変更すれば個性をアピールできるはず！



体操着など学生らしい服装が用意されている。君だけのオリジナルカスタマイズを目指せ！

通貨「マジカ」を増やしてアイテムを買おう！

購買部でアイテムを買うには「マジカ」と呼ばれる通貨（ポイント）が必要。「マジカ」はプレイすることに貯まっていくのだ。



カスタマイズアイテムは「頭部」、「アクセサリー1」、「アクセサリー2」、「ペット」に分かれる。ヘルメットで雷を防御？



頭にチューリップ、身体にジャージと、のーてんき風にカスタム。こんなグラフィックで優勝したらすごく目立つね！

フィオナと鋼のアルカナが使用可能に！

ARCANA HEART
アルカナハート

待望の頑張るメイドさん、フィオナが使用可能となり、キャラだけでなくアルカナの幅も広がった本作。日々進化する各キャラの戦法に加え、セオリーや強力な行動への対策をお届けするので、対戦に役立ててほしい。

アルカナハート
■メーカー：悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年12月(稼働中)
■使用基板：





私の剣は当たると痛いんです。お、お引き取りくださいっ！

フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield

見た目の通り、動きは重いがリーチと単発の攻撃力に優れたフィオナ。リーチの長い技によるけん制が勝負のカギを握る！ 焦らずにじっくり闘おう。

Text'age

技解説

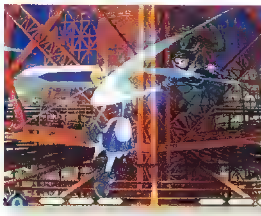
●主要通常技

しゃがみAは発生が遅く連打が効かないものの、下段で当てた際のガード硬直＆のけぞり時間が長い。連続技や連係の始動に使おう。立ちBとしゃがみBはジャンプキャンセルが可能なので、連係や連続技の中継に重宝する。立ちCは攻撃判定が大きく、相手の動きを抑制しやすい。相手のジャンプし始めに合わせるのが理想だ。→＋Bは中段技で、着地した瞬間のみ必殺技でキャンセルできる。

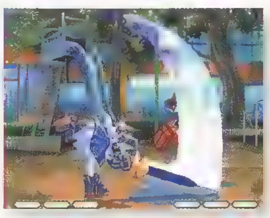
ジャンプ攻撃はAが発生に優れ、Bが横、Cが斜め上、下方向＋Cが斜め下に強い。特にCは持続時間が長いので、空対空で振り回すと強力だ。

●必殺技

カレトヴルッフは、大きく剣を振り降ろす技。発生は遅いが、相手の攻撃をくらっても1発分のみやられ状態にならず、動作を続行する。単発の空中技に合わせると効果的だ。スキが大きいので、ホーミングキャンセルとセットで使おう。ヒット時は相手が地面でバウンドするので、超必殺技やホーミングキャンセルからの攻撃で追撃できるぞ。



カレトヴルッフは、動作中に1発だけ攻撃を耐えられる。



攻撃判定が大きい立ちC。終わり際のみキャンセルが可能だ。

ロンゴミニアトは剣を回転させながら突進する技で、ヒット時はキャンセルゲイボルグが連続技になる。A～Cの順で移動距離が長く、ヒット数が多く、発生が遅くなり、Aのみしゃがみ Aや立ちorしゃがみBから連続ヒットするぞ。ガードキャンセル→＋Dを使われた場合、まず相殺が発生するので←＋Dでフォローしよう。

ヘヴンズフォールは、空中から剣を構えて急降下する技。ヒット時は相手を捉えて着地まで攻撃するが、最後の1段がダウン追い打ちとなる上に間合いが離れるため、起き攻めはできない。なお、ガードor空振り時はバウンド後に行動可能だ。

グランディバイドは相手の足元を攻撃する下段技。連続技に使えるが、ガード時はスキが大きい上に各種キャンセルができないので注意。ヒット時は追加入力により、相手を吹っ飛ばすミスティチェイン、真上に跳び上がるエンジェルウィング、剣を振り抜くセイクリッドブリンガーと派生できる。相手を縦横共に引き付けてセイクリッドブリンガーを当てることで、大ダメージを与えられるぞ。

●超必殺技

エクスカリバーはカトレヴルッフの強化版。発生が非常に遅いので狙って決めるのは難しいが、攻撃判定の大きさと威力の高さはすさまじい。

ゲイボルグはロンゴミニアトの強化版で、より多段の攻撃を決める。発生が早いので連続技で重宝する。

セイクリッドパニッシュはセイクリッドブリンガーの強化版。クリーンヒット時は絶大なダメージを与えられるが、タイミングは非常にシビア。



セイクリッドパニッシュは、クリーンヒットに成功すればこの威力！ さらに壁で跳ね返ってきた相手へ追撃が可能だ。

技コマンド表

フィオナ・メイフィールド

属	地上：→＋B／空中：下方向＋C	
必	カレトヴルッフ	→↓↘＋攻撃(地)
必	ロンゴミニアト	→↘↓↙←＋攻撃(地)
必	ヘヴンズフォール	↓↙←＋攻撃(空)
必	グランディバイド	↓↘→＋A (地)
必	ミスティチェイン	グランディバイド中に↓↘→＋B (地)
必	エンジェルウィング	ミスティチェイン中に↓↘→＋C (地)
必	セイクリッドブリンガー	エンジェルウィング中に攻撃(空)
超	エクスカリバー	→↓↘＋AB同時押し(地)
超	ゲイボルグ	↓↙←＋AB同時押し(地)
超	セイクリッドパニッシュ	エンジェルウィング中にレバー1回転＋AB同時押し(空)

鋼のアルカナ　オレイカルコス

属	エネルゲイア	下方向＋D (地)
必	クリオドゥース	↓↘→＋D・任意のレバー入力(地／空)
必	プテリュクス	↓↙←＋D (地／空)
超	エピドシス	→←↙↓↘→＋D (地)
超	イスキューロン	↓↘→↓↘→＋D (地)
超	スクレーロン	↓↙←↓↙←＋D (地)
超	ディカイオーシス	レバー1回転＋D (地／空)
AF	エリュシオン ペイドン	ABC同時押し(地／空)
AB	エスカトン ピュール	↓↘→＋ABC同時押し(地)

フィオナ＆オレイカルコス解放コマンド

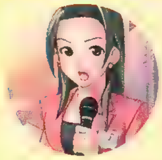
[illegible]

※テストモードの「GAME CONFIGURATION」で、「ALL DEFAULT」や「MEMORY CLEAR」を選んだ後は、再度コマンドを入れる必要があります。

あるかなひみつメモ ●技コマンド表と各種略号の見方：属＝属性効果、必＝必殺技、超＝超必殺技、AF＝アルカナフォース、AB＝アルカナブレイズ。「・」＝前後の操作を順に入力、(地)＝地上のみ可能、(空)＝空中のみ可能、(地／空)＝地上、空中のどちらでも可能。【】＝アルカナコンボでのつなぎ、Ⓒ▶＝キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。

開発室直送バラエティ
ARCANA SIGNALS

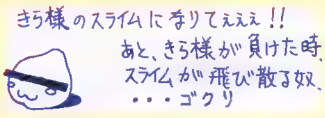
各種バラエティを詰め込んだ当ファンページも連載4回目！ 今月も新企画発動です！



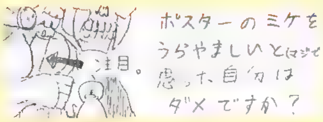
こんにちは！ 次元崩壊ドンと来い、体当たりアナウンサーの兵藤しず香です。今回はゲーム正式稼動に伴う町の声を集めてみました！ 美麗な投稿イラストと一緒に、皆さんのコメントをお聞き下さい！



(群馬県　伊達巻君)
☆忘れていた"何か"を呼び覚ますゲームですね！



(山形県　ATMSK君)
☆……一度、中に入ってみたいですよね。



(東京都　子龍君)
☆さ、最近の中学生は発育がいいのかしら(謎)。



(神奈川県　霧島太助君)
☆っていうか、アレってタダのノックよね……。



(愛知県　立花ゆうりさん)
☆女性の方からも強い支持を受けております！

エグゾースト協賛企画！
アルカナグッズコンペティション



緊急情報です！ 何と、『アルカナハート』のグッズを発売しているエグゾーストとアルカディアの協賛で、"グッズコンペティション"を開くことが決定しました。「こんなグッズ作ってほしい！」というアイディアを、広く募集するとのこと。エグゾーストのアルカナグッズ担当・Tocky(トッキー)氏からは、「みんなの熱さとオレたちエグゾーストのグッズが融合したとき……、一体どんな化物が生まれちまうのかワクワクしてくるぜ！」との鼻息荒いコメントをいただいております。皆さま、奮ってご参加下さいませ！



このは人形欲しいっス！

ゲーム中から拾ってきたネタはモチロン、既存のグッズの枠にとらわれない、斬新なアイディアをお待ちしているとのことです！



スライム饅頭とか!?

イベント概要

●募集内容
『アルカナハート』関連のグッズ企画案。応募形態はイラスト、文章、実物など何でもOK。ガチで実現してほしい案はもちろん、ネタ系のトンデモ案なども大募集です。イラストなどの投稿規定はP173を参照のこと。

●締め切り
2月23日(金)必着

●メール投稿のあて先
arcanaheart@arcadiamagazine.com

●郵送投稿のあて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンタープレイン アルカディア編集部
「アルカナグッズコンペティション」係

基礎攻略

フィオナは全体的に技の振りが遅いため、接近戦が苦手。相手を近付かせないように闘いたい。

立ち回りでは垂直or後方ジャンプCor下方向＋Cによるけん制に、立ちCを交ぜて相手を追い払うのが基本。立ちCを当てた後はホーミングキャンセルでスキをフォローするか、キャンセル(遅めのみ可能) BorCロンゴミニアトで相手の反撃をつぶすといい。ロンゴミニアトヒット時は、ゲイボルグにつないでダメージを上げよう。

ジャンプCや立ちCは、当てたときのパワーゲージ増加量が多い。これらで相手を追い払いつつパワーゲージをため、有利な状況を作ろう。

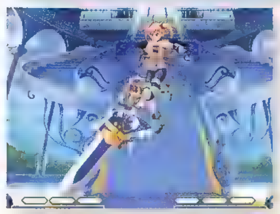
遠距離かつこちらが地上に居るときに、相手が空中ダッシュなどで接近してくるようなら、Aカレトヴルッフを置いておこう。ただし、攻撃を耐えてもダメージは受けるので、体力の少ないときは狙わないように。

ガード崩しは➡＋Bを活用したい。終わり際を当てれば、Aロンゴミニアトやグランディバイドが連続ヒットするぞ。しゃがみCと使い分けよう。

連続技

Ⅰ [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC](H)(➡＋D)→立ちB(J)空中ダッシュ[A→B](→着地)→ジャンプ[A→B](J)[A→B→C](C)ヘヴンズフォール
Ⅱ カレトヴルッフ(H)(➡＋D)→立ち[A→B](J)[A→B](J)[A→B→C](C)ヘヴンズフォール
Ⅲ 空中投げ→立ちB(J)[A→B](J)[A→B→C](C)ヘヴンズフォール

Ⅰは基本連続技。Ⅱはカレトヴルッフヒット時の基本連続技で、次のアルカナ選択時はしゃがみC→火孔崩→Cカレトヴルッフーなどと応用できる。なお、どの連続技も最後をジャンプ[A→B→下方向＋C]に変えれば起き攻めを狙えるぞ。



相手がけん制技を嫌って空中ガードしがちになったら……、



空中投げを狙おう。各種キャンセルを使わずに追撃できるぞ。



属性効果&技解説



あるかなひみつメモ ●イラストも大募集！：今月のアルカナシグナルズでは「グッズコンペティション」企画を募集していますが、イラストだって募集中！ 今月募集するのは「コンビ」イラスト。さまざまな名コンビが登場する本作の中で、アナタがおすすめの二人組イラストを描いて送って下さい！ あて先は上記住所と同様で「アルカナシグナルズ」係、締め切りは2月23日です。奮ってご応募くださいませー。

接近戦での選択肢に加えてみよう！
ガードキャンセル⬅＋D活用術



ガードキャンセル⬅＋Dですかーっと相手の技を避ければ、確実に反撃できちゃうよ♪　でも、相手だって使えるから気を付けないと！

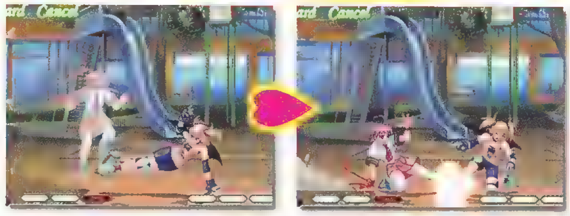
相手の技をかわして確定反撃！

いったん後ろに下がるため、少々使いにくいイメージがあるガードキャンセル⬅＋D。しかし、ガードキャンセル➡＋Dと違って発動と同時に完全無敵となるのがポイント。

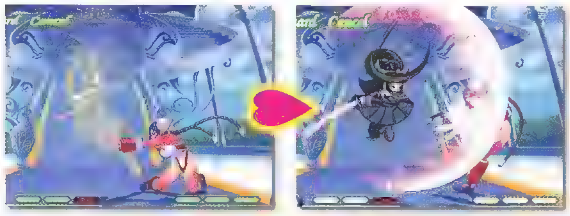
例えば相手がアルカナコンボなどの多段攻撃を出してきた場合、ガードキャンセル⬅＋Dを使えば、続く技を無敵時間で回避できる。ガードキャンセル➡＋Dによる相殺と違い、相手は技を空振りしているため各種キャンセルでのフォローができない。スキの大きい技をかわした場合は、確定で反撃を決められるのだ。

ガードキャンセル⬅＋Dは着地の少し後まで無敵で、無敵時間が切れた一瞬後に通常技を出せるようになる。通常技による反撃は、AやBの通常技を回避しても間に合いにくいので、Cの通常技や必殺技を狙おう。

また、動作開始直後以外はキャンセルして必殺技（着地までは空中技、着地後は地上技）を出すことが可能。早いタイミングで技を出せるので反撃として決めやすく、無敵時間がある技ならつぶされる確率も低くなる。



鋼のアルカナ以外は⬅＋Dでも可能なので、しゃがみガードしつつ【B→C】などに合わせれば簡単に回避＆反撃できる。不用意な攻撃を見逃すな！



⬅＋Dから発生の早い空中技を出せば、AやBの通常技にも反撃できる。最速で出すには素早い入力が必要だが、非常に強力なのでマスターしたい

使われたときの対処法

非常に便利＆強力なガードキャンセル⬅＋Dだが、対処法は存在する。

基本となるのは、少し様子を見ること。しゃがみAなどのスキが小さい技で攻撃を止めて⬅＋Dを誘い、戻ってきた相手に攻撃を当てよう。

ジャンプキャンセルで垂直ジャンプや空中ダッシュ攻撃につなぐ連係も有効。素早く対空技を出されない限り、連続技のチャンスとなる。



⬅＋Dからの空中超必殺技は、技を空振りしていなければ、暗転演出を見てから⬅＋Dで回避することが可能。無防備な相手に連続技での反撃が狙える。

暴れと暴れつぶし

[illegible]



覚えておけば役に立つこと間違い無し！
ゲームシステム知識集



実戦で役に立つシステムやテクニックを紹介するわ。ちょっとした知識の差が勝敗を分けることも多いから、しっかり覚えておいて。

コマンド入力のコツと注意点

コマンド入力時に注意してほしいのが、「コマンドの向きは相手方向ではなく自キャラの向いている方向」ということ。ダウン時に相手が背後側（ダウンしている自キャラの頭側）に居るときや、アルカナフォース発動中に左右が入れ替わったときなどは、しっかり自キャラの向き合わせて入力しよう。



通常技⇒空中ダッシュは、通常技を当てた後に素早く⬅⬅➡と入力すれば……、

先行入力扱いになり、最速で空中ダッシュが可能。連係や連続技に活用できる。

相殺が発生しない技

数ある技の中には、「相殺が発生しない」という性質を持ったものも存在する。これらは相殺判定を持つ技やガードキャンセル➡＋Dなどに強い半面、相手の無敵技とかち合った際に相殺が発生せず、通常技の場合は一方的に負けやすい欠点がある。相手の技やアルカナに応じて使用頻度を変えよう。



相手がガードキャンセル➡＋Dから超必殺技を狙ってきても……、

無敵時間が長く相殺が発生しない技を出せば、相殺せず一方的に打ち勝てる。

ホーミングキャンセルの特殊効果

ホーミングキャンセルを使った連続技は、非常に連続ヒットさせやすい。これは、ホーミングキャンセル後に技をヒットさせると、連続技中に増えていく「受け身不能時間の短縮」と「ヒットバック距離の増加」という補正がリセットされるため。うまく使えば、連続技のヒット数を大幅に増やせるぞ。



連続技の途中にホーミングキャンセルを挟むと、相手に接近できる上……、

追撃した時点で、ダメージ以外の連続技補正がリセットされる。その後の追撃は常に同じでOKなのだ。

あるかなひみつメモ

●**代表的な「相殺の発生しない技」**：使いやすいのは、地上すっこいはーとふるぱんち（はぁと、出始めのみ）、逝斬（神依）、このは百分身の術（このは）、街風駆け（舞織）、麒麟靠撃（美凰）、ジャンプ中下方向＋C（きら）、轟天焦（火のアルカナ）など。轟天焦ならキャラを問わず使用できるので、どうしても「相殺が発生しない技」が欲しいときは、火のアルカナを選ぶといいだろう。

あなたの悩み、どんなものでもご相談に応じます！

アルカナ悩み相談所



ここでは対戦していて辛い相手、厳しい連係に打ち勝つアドバイスをするわ。どんな攻撃にも必ず対処法はあるから、諦めないことが重要よ。

VS. 神依

長いリーチと堅固な防御手段を備え、安定した強さを誇る神依。付け入るポイントを把握しよう。

ジャンプBをかいくぐれ！ ～空中戦～

リーチが長く、振り回されると非常にやっかいなジャンプB。ヒット時は空中連続技で大ダメージを受ける可能性があるため、不用意な行動は取れないが、しっかり対処して接近できれば勝利への第一歩となる。

重要なのが、ジャンプBの攻撃判定は真横から斜め上のみで、真上や真下には攻撃判定が無い点。正面から接近するのではなく、ジャンプ後に⬆＋Dまたは⬉＋Dのホーミングで上から接近したり、相手のジャンプを確認してからジャンプし、昇りジャンプ攻撃で下から攻撃しよう。

また、空中で神依のジャンプ攻撃をガードして固められたときは、ガードキャンセルやホーミングで続く攻撃を回避したい。神依は空中ガード不能の⬋＋Bを持っているので、ガードし続けるのは非常に危険だ。



安易に正面からぶつかるのは危険。通常技のリーチで神依に勝てるキャラは少ない。

2段ジャンプやハイジャンプから⬅+Dを出せば、相手の上を取りやすい。

相手のジャンプを見てから落ち着いて迎撃。空振り時は逆に連続技を決めるチャンス。



神依がジャンプ攻撃でこちらを固めつつ先に着地したときは、空中ガード不能の⬋＋Bを狙われやすい。ガードキャンセルを使って回避しよう。

単調な動きを見逃すな！ ～地上戦～

地上戦で神依が得意とする【立ちBorしゃがみB→立ちC】Ⓒ▶各種必殺技の連係は、立ちCまでガードしてしまうと反撃が難しい。

相手がこれを多用してくるようなら、立ちBorしゃがみBの時点でガードキャンセル⬅＋Dを使い、立ちCを回避するといい。立ちCは比較的スキが大きいので、空振りさせれば多くのキャラが確定で反撃を決められる（使う技は欄外を参照）。B攻撃Ⓙ▶空中ダッシュ下方向＋Cはくらってしまうが、⬅＋D後にすぐ反撃技を出しても届くキャラなら、それを入れ込むことでカウンターヒットとなってダウンするため、リスクは小さい。



B攻撃をガード後に⬅＋Dを使い、立ちCを空振りさせて反撃。リーチや発生に優れた空中技があるキャラは、⬅＋Dからそれで反撃してもいい。

ガードキャンセル逝斬に注意！ ～接近戦～

非常に強力な防御手段である、ガードキャンセル⬅＋Dからの逝斬。無敵時間がある上に相殺が発生しないので、つぶすのは非常に困難。

これに対しては、無理に連係で固めないのが重要。しゃがみAで攻撃を止めるなど、こまめに様子を見よう。

逝斬を誘うことができたら、暗転演出の終わり際に⬅＋Dを入力しよう。逝斬は持続時間が短いので、容易に回避できるのだ。空振りさせれば相手はホーミングキャンセルができないので、連続技で反撃できるぞ。

また、相殺が発生しないことを利用し、暗転演出を確認してから後出しで無敵技を出すのも有効だ。



逝斬は暗転演出の時間が比較的長め。技を空振りしていなければ、⬅＋Dだけでなく複雑なコマンドの技も十分に狙える。確実に反撃していきたい。

VS. ヴァンリー

画面端での起き攻めが強力なヴァンリー。それだけで負けることが無いよう、対処法を覚えたい。

雷のアルカナ・ヴァンリー選択時は、フェアルグ ロルグ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋D版）を使った画面端の起き攻めが強力。特に優秀なのが、フェアルグ ロルグをタメた状態で➡＋Cor⬋＋C（最大タメ）を重ね、そのヒットストップ中に当たるようフェアルグ ロルグを解放する連係。ヒット時、ガード時共に追撃が決まり、割り込み技をくらってもフェアルグ ロルグは消えず、最低でも相打ちになるからだ。

これに対しては、ダウン回避を取りつつそれを➡＋Dでキャンセルし、レバー入れ投げを狙うといい。読まれて攻撃を置かれると危険だが、ダウン回避をキャンセルしなければ長時間無敵状態が続くため、使い分けることで読み合いに持ち込める。レバー入れ投げ成立後はフェアルグ ロルグをくらわないのも利点だ。

フェアルグ ロルグを重ねて➡＋Cor⬋＋C（最大タメ）を狙う連係の対処は簡単。ガードキャンセル⬅＋Dで回避してきっちり反撃を決めよう。



ダウン回避は着地後に必殺技やDボタンの行動でキャンセルできるぞ。

裏の裏を突いてダウンする手もあるが、基本的にはダウン回避を取ることが第一歩。

ダウン回避の終わり際を狙っている相手には、➡+D→レバー入れ投げが決まりやすい。



フェアルグ ロルグをガードさせてから➡＋C（最大タメ）などを狙ってくるようなら、ガードキャンセル⬅＋Dで対処。無敵時間が長く回避しやすい。

あるかなひみつメモ ●VS.神依補足：ガードキャンセル⬅+Dで立ちCを回避後の反撃は、以下の技が決めやすい。はぁと→愛の鉄拳ぱんち、神依→立ちC、このは→B疾風突き、舞織→C雷呻落としor破魔の獅子吼、美凰→しゃがみC、リリカ→しゃがみB、リーゼロッテ→立ちCor空中別たれたゼーレ、頼子→⬋+B、フィオナ→グランディバイド。きらには有効な技が無く、冴姫は➡+Dからリア・ファイルを狙うといい。



アルカナ活用講座

樹のアルカナ モリオモト

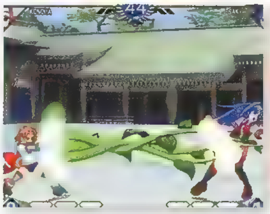
蔦によるけん制と下段の設置系飛び道具である種蒔きがカギ。具体的な活用法を解説しよう。

Text:ハメコ。

蔦でけん制！

蔦はリーチに優れている上、ヒット時は引き戻しから空中連続技を決められるため、けん制技として強力。ただし、スキが若干大きいので空振りすると危険。最低でも相手にガードさせるように出すこと。

地上、空中合わせて4パターンあるが、主に使うのは相手に当てやすく引き戻しからの追撃が決まりやすい地上↓↙→版と空中→↓↙版。地上↓↙→版から引き戻した後は、発生の早い立ちAoBなどから空中連続技、空中→↓↙版からはジャンプB Ⓙ【B→C】などと決めていこう。



リーチに優れ、遠距離でも引き戻しから追撃できるのが利点。



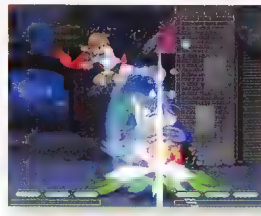
蔦～引き戻しは威力が低いが、空中復帰不能時間への補正はしっかり受けてしまう、



特に地上技↓空中ダッシュ攻撃などは決まりにくい。確実なつなぎで追撃しよう。

種蒔きで起き攻め！

空中連続技の締めで相手を地面にたたき落とす通常技を決めつつ、キャンセルで種蒔きを出せば、ちょうど相手の位置に種を設置できる。相手が起き上がってから少したつと花が発動するので、起き上がった相手を通常技で固めて時間を稼いでから、低空空中ダッシュ攻撃と花の中下段同時攻撃を狙うのが有効だ。



花は下段攻撃なので、ジャンプ攻撃との併用でガード困難に。



アルカナ活用講座

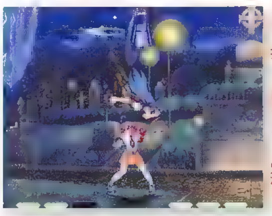
風のアルカナ テンペスタス

防御力こそ低くなるが、攻撃力と立ち回りが強化される。相手に攻めさせない闘いをしよう。

Text:age

二つの飛び道具

シキリスは正面に対して強く、相手に当たらなかった場合は自キャラに向かって戻ってくる。戻ってくるシキリスに合わせて→＋C（最大タメ）などを狙うと効果的だ。ヴェルテクスは持続時間が長いので、相手の接近を防止しやすい。ホーミングゲージが回復するまでの時間を稼ぎたいときに、空中で設置すると有効だ。



シキリスの戻り際に空中↑or↑＋D押しっぱなしでこの形に。

スクトゥムを活用

ガード状態から相手を押し戻すスクトゥムは、動作が終わるまで完全無敵。相手を画面端に追い詰めた状態で使うと、間合いが離れないので相手の技を回避しつつ反撃することが可能だ。画面中央でも、スキの大きいC系の攻撃や突進技などを回避すれば反撃できる。覚えておこう。

アブ-オレオで反撃

アルカナブレイズのアブ-オレオは、非常に発生が早い。アルカナフォース発動後に少しでも早く動き出せれば、アブ-オレオで反撃できるのだ。

スクトゥムで相手の攻撃を回避した後も狙いどころ。すぐさまアブ-オレオを出せば、たとえA攻撃の空振りでもヒットする。積極的に狙おう。



画面中央でスクトゥムを使った際、回避した技がスキの大きくないB系の技でも……、

発生が早くリーチの長い突進技を持っていれば、すぐにそれを出すことで……、

硬直中の相手にヒットさせられる。確認して出すのは難しいが、反撃になるのは大きい。



アルカナ活用講座

闇のアルカナ ギーァ

立ち回りを大幅に強化できるギーァ。自分だけで連続技を作れるキャラにオススメだ。

Text:OYZ

具体的な活用法

影が実体化して攻撃するギーァ。主力のズィヒエルを中心に、立ち回りでの使い方やボタン押しっぱなしによるタメの活用法を紹介しよう。

●攻めを継続する

地上通常技Ⓒズィヒエルが基本。ガードさせた後は大幅に有利となる。A技などで割り込む相手には、相打ち後に追撃できることが多い。

●起き攻めに活用

ジャンプCなどの相手をたたき落とす技で空中連続技を締め、キャンセルでズィヒエルorマルテルン。自キャラが上空に居ても地上の影から実体化するため、起き上がりに重ねやすい。タメを利用すれば、時間差で攻撃することもできるぞ。

●遠距離から安全に攻撃

ズィヒエル後に素早くギーァの技を入力すると、飛び跳ねた地点から攻撃を開始する。これを使えば、遠距離からギーァだけ攻撃させることが可能。また、タメを継続しつつレバーでゆっくり前進させるのもアリ。



ズィヒエルをガードさせて攻めを継続。割り込まれても、相手の技がAかBなら、



フロントステップから立ちAなどが間に合う。きっちり空中連続技につなごう。

●マルテルンで固めて攻撃

ズィヒエルを3連続で出すマルテルンは、リスクが少ないので気軽に出せる。これをガードさせ、↑＋C（最大タメ）などで崩すのが強力だ。



タメ中はレバー左右でギーァを動かせる。本体が相手の攻撃をガードすると解除されるので、飛び道具などを避けつつ前進させるべし。

あるかなひみつメモ ●モリオモト補足：養分吸収はレバガチャ&ボタン連打で回復量とダメージが上昇するが、相手もレバガチャで抵抗できる。 ●テンペスタス補足：地上で撃ったシキリスが空中の相手にヒットしたときは、追撃のチャンス。間合いが遠いときはフロントステップからジャンプ攻撃を。 ●ギーァ補足：マルテルンを空中ガードされたときは、↑+Cなどの空中ガード不能技を合わせるといい。



対戦攻略

はーとふるぱんちのおかげで、相殺後の攻防がほかのキャラより有利になるはぁと。これを最大限に生かし、読み合いを制していこう。

愛乃 はぁと

Bはーとふるぱんちで相殺後の攻防を制す

はーとふるぱんちは出始めに無敵時間があり、暗転演出のある超必殺技と違って見てから対応されにくい。特にBはーとふるぱんちは、近距離なら相手が相殺を確認してジャンプで逃げても、空中ガード不能部分がヒット。キャンセルですっごいはーとふるぱんちが連続ヒットすることもあり、非常に有効な選択肢となる。

こちらがBはーとふるぱんちを出した場合、相手はバックダッシュ（⬅+D）で避けるか、無敵時間の長い技でつぶすしか無い。相手がバックダッシュ（⬅+D）で避けると読んだ場合は、しゃがみAを連発するか、しゃがみCⒸA鉄拳ぱんちを狙うのがオススメ。後者はホーミングキャンセルから大ダメージを与えられるぞ。



地上かつ近距離で相殺を確認したら、とりあえずBはーとふるぱんち。相手の選択肢のほとんどに勝てる強力な行動だ

アルカナ選択でパワーアップ!

火のアルカナは、連続技のダメージが高くなるのが最大の魅力。ほかのアルカナではホーミングキャンセルが必要なしゃがみCⒸA鉄拳ぱんち後の拾いに、ダメージの大きい火孔覇を使えるため、ホーミングゲージを節約できるのもうれしいところ。

ジャンプ防止効果の高い火仙弌や、地上ヒット時は追撃を狙える火攻焔によるけん制も非常に強力。火攻焔地上ヒット後はフロントステップから、立ちBⒿ【B→⬅+B】Ⓙ【B→下方向+C】や立ちCⒿ空中ダッシュB+αなどが決まるぞ。

さらに、空対地のけん制や空中から攻め込む起点として空中火仙弌が有効なので、全体的な立ち回りも強化される。オススメのアルカナだ。

また、雷のアルカナを選択するのも悪くない。前述したBはーとふるぱんちのおかげで相殺後の攻防を制しやすいので、エンスィームにより相殺判定が付くフロントステップを活用すれば、相手にかなりのプレッシャーを与えられるぞ。



➡+Bカウンターヒット→A鉄拳ぱんちなど、不意に空中ヒットが発生したときも

キャンセルで火孔覇を出せば連続ヒット。チャンスを見逃さずに決めていこう。

連続技

- Ⅰ（火のアルカナ）【しゃがみA→しゃがみB】ⒸA鉄拳ぱんちⒽ（➡+D）→【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸA鉄拳ぱんちⒸ火孔覇→ダッシュ立ちBⒿ【A→B→⬅+B】Ⓙ【B→⬇+C】
- Ⅱ（火のアルカナ・相手画面端）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ（➡+D）→{【立ちA→立ちC】ⒸB鉄拳ぱんち}×2Ⓒ火孔覇→フロントステップ～ジャンプ【A→B→⬅+B】Ⓙ【B→⬇+C】



対戦攻略

暴れつぶしになる中段技のジャンプ中↙+Cや投げを駆使してガードを崩し、威力の高い連続技を決めて一気に相手を封殺しよう。

廿楽 冴姫

ジャンプ中↙+Cを使いこなせ!

しゃがみガード不能なのでガード崩し手段として有効な、ジャンプ直後の↙+C。相手のしゃがみAを一方的につぶせることが多いので、暴れつぶしを兼ねた優秀な選択肢となる。冴姫は接近戦でのガード崩しが強力なキャラなので、相手も暴れることが多い。要所でジャンプ直後の↙+Cを使って暴れをつぶし、地上連続技を決めていこう。これを意識させれば相手は安易に暴れることができなくなり、投げなどの選択肢を仕掛けやすくなるぞ。

空中からいきなり急降下する技なので、高空から地上に居る相手を急襲するのにも役立つ。ガードされても冴姫側が有利なので、気軽に出していけることも強みだ。



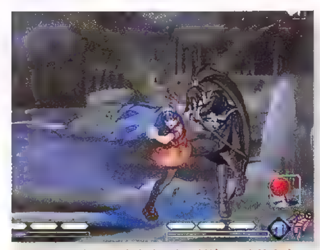
投げや➡+C最大タメでガードを崩していると、相手は暴れたくなるはず。ジャンプ直後の↙+Cでつぶして連続技を決めろ!

ゲージ効率のいい連続技

Ⅰはパワーゲージを消費しない上、大ダメージを与えつつダウンを奪える優秀な連続技。冴姫使いにとって必修となるだろう。空中ダッシュを➡➡⬅、または少し待ってからの⬅➡で入力するのがコツだ。地上技Ⓙ空中ダッシュ攻撃を2回決めると間合いが離れるので、2回目の空中ダッシュ後は、ジャンプする前に一瞬フロントステップして勢いを付けよう。

Ⅱは画面端付近限定で、➡+C（最大タメ）をガードさせた後に決められる連続技。パワーゲージ、ホーミングゲージ共に必要としないので、各種ゲージに余裕が無いときはガード崩し手段に➡+C（最大タメ）を使い、この連続技でダメージを与えよう。

Ⅲは闇のアルカナ限定だが、ニュートラル投げの後にホーミングゲージとパワーゲージを1本ずつ使用するだけで大ダメージを与えられる。通常の投げ始動連続技に比べるとホーミングゲージを1本温存できるので、闇のアルカナ時は狙っていこう。



画面端付近では強力なガード崩し手段となる➡+C（最大タメ）。比較的発生が早く、相手がガードした場合は連続技を決められる。

連続技

- Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ（➡+D）→【立ちA→立ちC】Ⓙ空中ダッシュB→【立ちB→立ちC】※Ⓙ空中ダッシュ【B→C】（→着地）→フロントステップ～ジャンプ【B→⬅+B】Ⓙ【B→⬅+B→C】ⒸCフラガラッハ
- Ⅱ（相手画面端）➡+C（最大タメ・相手ガード）→【立ちA→立ちC】→【立ちA→立ちC】→Ⅰの※以降と同様
- Ⅲ（闇のアルカナ・相手画面端）ニュートラル投げⒽ（➡+D）→【しゃがみB→立ちC】Ⓒマルテルン→立ちCⒿ【A→B】Ⓙ【B→⬅+B→C】Ⓒフラガラッハ

あるかなひみつメモ

●はぁと補足：アルカナを使わない連続技は、しゃがみCⒽ（➡+D）→【立ちA→立ちC】Ⓙ空中ダッシュB→立ちCⒿ空中ダッシュ【B→⬅+B】→フロントステップ～ジャンプ【A→B→⬅+B】Ⓙ【A→下方向+C】。
●冴姫補足：連続技Ⅲのマルテルンは、ギーァ（影）が自分の足元付近に無いと立ちCから連続ヒットしないので注意。投げ中にギーァが足元にあるか確認しつつ狙っていこう。

対戦攻略



アルカナに頼らずとも、さまざまな状況で大ダメージの連続技を狙うことができる神依。起き攻めのネタも覚えておけば完璧だ。

朱鷺宮 神依

Tokisomiya Kamui

Text MW

立ちBを軸とした地上戦

攻撃発生前に相殺判定のある立ちBは、地上戦の主力技。下段のしゃがみBと併せてけん制に使おう。どちらも立ちCにつなぎ、ヒット確認しつつ無怨につなぐのが主な狙いだ。

無怨後は、前方ジャンプ～空中ダッシュ下方向＋Cでの起き攻めが有効。ジャンプ直後だと正面、やや高めだとめくりになるぞ。ただし、めくり後は【立ちB→立ちC】程度しかつながらないので注意。再度無怨を決め、起き攻めをループさせるといい。

一方、立ちBやしゃがみBがガードされると見越した場合は、ジャンプキャンセル可能なことを生かして空中ダッシュ下方向＋Cで攻め込むか、キャンセルB閻間で暴れをつぶす選択が強力。B閻間ヒット時はⒽ▶(→＋D)→↘＋BⒿ▶【A→B】～と右記連続技Ⅱの応用で大ダメージを与えられるので、中間距離のけん制として申し分無い選択肢といえる。



立ちBからのB閻間は動いた相手にヒットしやすく、見返りも大きい。これを警戒させれば、空中ダッシュ下方向＋Cが生きてくるぞ。

逝斬後に拾って閻間でつなぐ

空中の低い位置で出した逝斬の後は、ホーミングキャンセル（↓＋D）から追撃が可能。↓は入れっぱなしにして、Dはすぐに離すと決めやすい。

また、空中の低い位置に居る相手に立ちCを決めれば、A閻間（空振り）で移動後に追撃できる。ヒット数が増えると追撃しにくくなるので、通常技を使い分けることが重要だ。

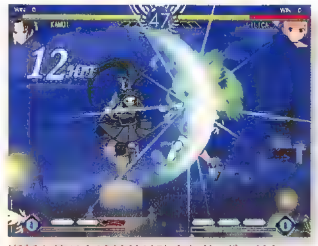
この二つを組み合わせることで、下記のような連続技を作り出せる。どれもダメージが大きく、アルカナへの依存度が低いのが強みだ。

Ⅰは基本的なもの。最初の【立ちB→立ちC】はつなぎを遅らせて、立ちCを低い位置で当てるのがポイント。

Ⅱは空対空から狙えるもので、最初のジャンプ【A→B】×2を遅めにつなぎ、ジャンプの降り始めにBを当てつつ逝斬を決めるといい。

Ⅲはガードキャンセルからのもので、拾いの部分を工夫すればさらに伸びる可能性を秘めている。

なお、斬封は攻撃を受けた瞬間にホーミングキャンセルが可能で、そこからⅠで大ダメージを狙えるぞ。



逝斬を絡めた連続技は強力無比。ガードキャンセル後にパワーゲージ1本、ホーミングゲージ1本でこのダメージは驚異的だ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A閻間Ⓗ▶(→＋D)→【立ちB→立ちC】(Ⓒ▶A閻間空振り)→【しゃがみA→立ちC】(Ⓒ▶A閻間空振り)→【立ちA→↘＋B】Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶C天鎖

Ⅱ (相手空中)ジャンプ【A→B】】Ⓙ▶【A→B】Ⓒ▶AorB天鎖Ⓒ▶逝斬Ⓗ▶(↓＋D)→ジャンプB→立ちC(Ⓒ▶A閻間空振り)→【立ちA→↘＋B】Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶C天鎖

Ⅲ (ガードキャンセル←＋D)→逝斬Ⓗ▶(↓＋D)→【立ちA→立ちB→立ちC】(Ⓒ▶A閻間空振り)→【立ちA→↘＋B】Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶C天鎖

対戦攻略



今回はレバー入れ投げからの強力な起き攻めと、新着連続技をいくつか紹介しよう。特に連続技はますます強化し、攻撃力を上げたい。

このは

Text [illegible]

レバー入れ投げからの起き攻め

レバー入れ投げで相手を画面中央に投げた後は、少し待ってから←↓↙↖＋Cでハイジャンプを仕込みつつCこのは隠れの術・天を出し、空中ダッシュして相手の真上で垂直に2段ジャンプ。ハイジャンプ仕込みのおかげでレバー左右によりジャンプ軌道を制御できるため、微妙に左右どちらかへ制御しつつジャンプBを重ねることで、裏表の二択を迫れる。

愛のアルカナ選択時は、ニュートラル投げ後に最速でロズ スフェラやトリス スフェラを出し、フロントステップからCこのは隠れの術・地で裏に回ろう。各種飛び道具が逆ガードになるぞ。正面ガードになるBこのは隠れの術・地と使い分ければ見切られにくい表裏の二択となる上、どちらもヒット後は追撃が可能だ。



レバー入れ投げ後にトリス スフェラを出し、フロントステップの終わり際に……。



Cこのは隠れの術・地。飛び道具が逆ガードとなり、ヒット時は連続技が決まるぞ。

疾風突きを使った連続技をマスターせよ!!

Ⅰは画面中央での連続技。立ちBⒿ▶空中ダッシュ（立ちB後に→→↗がやりやすい）Bは最速でつないでジャンプキャンセルし、少し引き付けてジャンプCを当てよう。着地後はすぐにジャンプしてAで拾うのだ。

Ⅱは遠距離からの奇襲として有効な、C疾風突きからの追撃。ヒットストップが長いため、ヒット確認して決められる。このは百分身の術Ⓗ▶立ちBと決めた後は、Ⅰと全く同じだ。

Ⅲは疾風突きを使った、画面端でのループ系連続技。2発目のB疾風突きはヒットさせた瞬間に→＋Dでホーミングキャンセルし（→は入れっぱなし）、キャラが動き始めたら素早く↓↘＋Bと入力してB疾風突きを出すのがポイント。これが高めにヒットすればしゃがみAⒸ▶B疾風突きが決まり、さらにダッシュから立ちA始動の空中連続技をたたき込める、という寸法だ。ホーミングキャンセル～B疾風突きの部分が難しいものの、成功すればパワーゲージを使わずに体力ゲージの約3分の1を奪えるぞ。

Ⅳは火のアルカナ＆画面端限定の連続技。相手の下からジャンプCを当てつつ火仙弋につなげば、落ちてくる相手に再びジャンプCⒸ▶火仙弋が決まる。ジャンプCの当て方が難しいと感じたら、全てジャンプBに変えてしまうのもアリだ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突きⒽ▶(→＋D)→【立ちA→立ちB】Ⓙ▶空中ダッシュBⒿ▶C(→着地)→ジャンプ【A→B→C→下方向＋C】

Ⅱ (画面中央) C疾風突きⒸ▶このは百分身の術（初段のみヒット）Ⓗ▶(→＋D)→立ちBⒿ▶空中ダッシュBⒿ▶C(→着地)→ジャンプ【A→B→C→下方向＋C】

Ⅲ (相手画面端)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突き→立ちAⒸ▶B疾風突きⒽ▶(→＋D)→B疾風突き→しゃがみAⒸ▶B疾風突き→フロントステップ【立ちA→立ちB→→＋B】Ⓙ▶【A→B→C→下方向＋C】

Ⅳ (火のアルカナ・相手画面端)ニュートラル投げ or 空中投げ or ↘＋CⒽ▶(ニュートラル)→{CⒸ▶火仙弋}×2→BⒸ▶火孔覇→空中ダッシュ下方向＋C

あるかなひみつメモ

●神依補足：閻間の初段は下段判定て、Aは至近距離で出せば立ちorしゃがみAに次いで発生が早いため、跳び込みの直後に下段の選択肢として使ってもいい。業刎も交ぜればかく乱できる。

●このは補足：このはの2段ジャンプは、ほかのキャラに比べて高度が非常に低い。地上で↑↙などと入力してジャンプ直後に2段ジャンプすれば、小ジャンプのような感覚で使えるぞ。



対戦攻略

今月の攻略は、「ジャンプC」、「桜花の舞」、「雷呻落とし」の三つがキーワード。これらを使いこなし、[illegible]でダメージを与えよう。

春日 舞織

Kasuga Maori

ジャンプ【B→C】のループで大ダメージ!

A雷呻落としヒット後は、高威力の連続技を決めるチャンス。【立ちA→立ちB】Ⓙ▶【昇りB→降りC】と決めれば着地後に立ちBで拾えるので、立ちBⒿ▶【昇りB→降りC】を数セット決められる。立ちBでの拾いが高くても低くても決まらなくなるので、練習してマスターしたい。なお、立ちBヒット直後にアルカナフォースを使われると、反撃を受けるので注意。

この連続技のチャンスを増やすなら、時のアルカナがオススメ。ニュートラル投げⒽ▶(➡+D)→立ちA〜や、ダウンを奪った後に➡+C(最大タメ)を設置し、➡+Dで裏に回りつつ➡+C解放〜立ちAなどから狙えるぞ。



【立ちA→立ちB】で拾い、素早くジャンプキャンセルして【昇りB→降りC】へ。

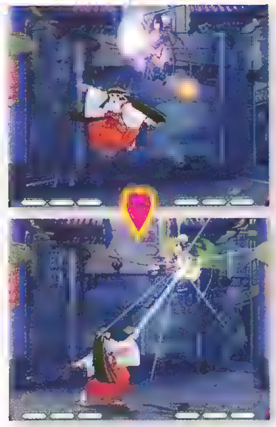
A雷呻落としヒット時は、相手が少し浮く。ガードキャンセル➡+Dの後が狙いやすい。

着地後はすぐさま立ちBで拾って繰り返し。慣れるまで難しいので練習あるのみ!

ジャンプCを盾にした守り

ジャンプCは後方ジャンプや空中バックダッシュから置いておくように出すことで、対地、対空を兼ねたけん制になる。技後は状況を確認し、相手が空中ガードしていたら空中ガード不能のA桜花の舞を狙おう。

相手がジャンプCをガード後にガードキャンセル➡+Dを使った場合、A桜花の舞に相殺を取られやすい。そこで、➡⬇⬊+A→⬇⬇+Aと入力してA雷呻落としまで仕込んでおこう。相殺が発生してもA雷呻落としでフォローできるぞ。桜花の舞、雷呻落としヒット後は追撃を決めよう。



ジャンプCを空中ガードされたときは、確認してA桜花の舞でキャッチ。相殺を見越してA雷呻落としまで仕込んでおこう。

桜花の舞からダメージアップ!

桜花の舞ヒット後は、雷呻落としで追撃するのが基本。ここで間合いとタイミングを調節して雷呻落としを出すと、蹴りが着地まで連続ヒットし続け、さらに追撃が可能となる。

狙いやすいのは、桜花の舞ヒット後に立ちCの空振りかフロントステップで前進し、AorB雷呻落としを出すパターン。前進距離は立ちC空振りの方が短く、フロントステップの方は長くなりやすい。また、桜花の舞はAよりB&Cの方が間合いが離れる。A桜花の舞後は立ちC空振り→B雷呻落とし、B&C桜花の舞後はフロントステップ→B雷呻落としを基本に、相手キャラに応じて調整しよう。なお、追撃としてB桜花の舞を決めれば、複数回決め続けることが可能だ。



対戦攻略

相手に接近する手段と、そこから大ダメージを与える連続技や対空を覚えよう。チャンスをものにするには、アドリブ力が必要となるぞ。

美凰

Mei-Fang

接近手段を確認する

空中からの接近手段は、「アルカナの飛び道具をホーミングで追いかけて接近」、「空中ダッシュで接近」、「相手の飛び道具をホーミングで回避しつつ接近」、という三つがメイン。

地上から近付く場合、フロントステップのほかに白虎崩虔が強力。発生前に相殺判定があるBで出し、キャンセルでホーミングor火のアルカナの火孔覇へ。キャンセルホーミングはニュートラルD押しっぱなしで接近し、少し引き付けてジャンプBを出して攻めよう。相手を画面端に追い詰めたければ、C白虎崩虔も有効。ヒット時はホーミングキャンセルで追いかけて壁受け身後を攻めよう。

接近時に重宝するのが立ちC(しゃがんだこのはには空振りするが)。ここから空中ダッシュCや火のアルカナの火仙弋or火攻焔を出すのが有効だ。相手が火仙弋を空中ガードしたときは、➡+Bを狙うといい。



パワーゲージに余裕があれば、B白虎崩虔から火孔覇を入れ込む。ヒット時は➡+Bからの連続技が決まり、ガードされても攻められる。

核になる連続技と空対空

下記Ⅰは、近距離で狙える下段始動の連続技。はぁと、冴姫、リリカには、2回目の空中ダッシュ後に一瞬フロントステップしてから【立ちA→立ちC】へ。きらには最後を立ちAⒿ▶【A→B→C】Ⓒ▶朱雀宝輪にしよう。画面端では、リリカときら以外には最初の立ちCを立ちBに変更。このはにはⅡを使おう。なお、きらにはⅢのような連続技も可能。Ⅲの始動はヒット数や間合いに左右されにくいので、ほかのキャラにも使えるぞ。

火のアルカナ選択時に空中連続技を朱雀宝輪で締めた後は、空中火仙弋を起き上がりに重ねるといい。

次は空対空。これは主に見返りの大きい昇りジャンプ【A→C】を狙おう。低めでヒットさせれば、ホーミングキャンセル(⬆+D)からC(→着地)→フロントステップ立ちCor➡+BⒿ▶〜と追撃が可能なのだ。このときの⬆+Dは、やや長めにボタンを押すのがコツ。これを応用すれば、空中ガード不能の➡+Bによる対空迎撃後も、Ⓙ▶【A→C】Ⓗ▶(⬆+D)→C(→着地)〜という連続技が決まるぞ。



空対空でジャンプ【A→C】を決めれば、ホーミングキャンセルを使った追撃で大ダメージを与えられる。判断力がモノをいう状況だ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A玄武踏陣(1発目)Ⓗ▶(➡+D)→立ちCⒿ▶※空中ダッシュB→立ちCⒿ▶空中ダッシュC→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ立ちAⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶朱雀宝輪

Ⅱ (相手画面端、対このは用)(Ⅰの※から)空中ダッシュC→【立ちA→立ちB→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ立ちAⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶朱雀宝輪

Ⅲ (対きら用)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B玄武踏陣(1発目)Ⓗ▶(➡+D)→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュC→フロントステップ【立ちA→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ【A→C】→立ちCⒿ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ〜ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【A→B→C】Ⓒ▶朱雀宝輪

あるかなひみつメモ

●舞織補足:立ちB→ジャンプ【B→C】を繰り返す連続技は、始動にもよるが4セットから立ちB→A桜花の舞とつなぐのがオススメ。それ以上決めると、A桜花の舞の前に空中復帰されてしまう。

●美凰補足:空中の⬅or⬆+Dは動作開始からしばらく無敵なので、真上から攻めるときに対空を警戒しつつ⬆+Dを出すのが有効。相手を跳び越しそうなときに、⬆+Dで正面へ戻るのも手だ。



対戦攻略

スピードが最大の武器となるリリカだが、連続技を強化すれば十分な攻撃力を発揮できる。難度は高いが、ぜひマスターしてほしい。

リリカ・フェルフネロフ

Lilica Felchenerow

ヒールカッターを使った連続技

通常技Ⓒアクセルスライドを入力しつつ、ヒットストップが解けた直後の一定時間内に各種派生技を入力すると、瞬時にその派生技が発生する。やりやすいのは、ヒットストップが解けた瞬間に「⬇⬅➡＋ボタンずらし押し（ヒールカッターならAorB→C）」と入力する方法。これを利用すれば、立ちC地上ヒット後や立ちB空中ヒット後に、ヒールカッターを連続ヒットさせることが可能となる。

さらにヒールカッターの硬直をハイプレッシャーで減らせば、立ちBが連続ヒット。再びヒールカッターにつなげられる。この立ちBⒸヒールカッターの連続技は、浮かせてホーミングキャンセル～立ちB始動だと5セット、しゃがみCⒽ（➡＋D）→【立ちA→立ちB】始動だと4セット、【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒヒールカッター→立ちB始動だと3セットまで決まるぞ（締めは右記Ⅰ参照）。



ヒールカッターの前に「いっくよ～！」というセリフが出なければ成功の証。繰り返し練習してミス無く決められるようにしておきたい。

立ち回りを強化する

地上戦で活用したいのがしゃがみB。リーチが長く相手の技の空振りにヒットさせやすい上、姿勢が低いので相手の立ち技に打ち勝ちやすい。また、前進しつつ攻撃するため、しゃがみCがつながりやすいのも利点。少し難しいが、ヒット確認からしゃがみCにつなぐこともできるぞ。

空中戦で頼れるのは、やはりジャンプA。ジャンプした相手を追いかけるように出したり、逆に相手の頭上でジャンプを抑えるように出すと有効。こちらもしっかりヒット確認し、ジャンプBから連続技につなごう。

出始めに無敵時間があるハリケーンスパイラルは、切り返しの手段として有効。空中でも出せるので、近いときはガードキャンセル⬅＋Dから出すのも強力だ。ヒット時は1～2段目でホーミングキャンセル（⬇＋D）をすれば、空中復帰不能時間が長いため地上技で追撃できるぞ。立ちBで追撃しつつ、前述のヒールカッターを使った連続技に持ち込もう。



画面端を背にした状態では、ガードキャンセル⬅＋Dで間合いが離れず……、

ホーミングゲージとパワーゲージがあれば、追い詰められてもピンチではない。

リーチの短いハリケーンスパイラルでもヒットさせやすい。強力な切り返し手段だ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ（➡＋D）→【立ちA→立ちB】Ⓒアクセルスライド F～ヒールカッター｛～ハイプレッシャー→立ちBⒸアクセルスライド F～ヒールカッター｝×3～クイックエア→BⒿ【B→C】

Ⅱ （相手空中）ジャンプ【A→B】Ⓒトルネードエッジ×3（B～B～A）→Ⓗ（⬆＋D）→BⒿ（垂直）BⒸトルネードエッジ×3（C～C～C）Ⓒハリケーンスパイラル



対戦攻略

リーゼロッテでオススメのアルカナは火と闇。それぞれ長所を生かした闘い方があるので紹介しよう。どちらを選んでも楽しいぞ。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

Liselotte Achenbach

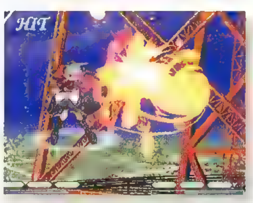
火のアルカナで攻撃力を重視？

火のアルカナの長所は、火孔覇による連続技の威力＆安定度。右記Ⅲのように、画面中央でも安定してダメージを与えられるのが魅力だ。

立ち回りは、まず空中で火仙弋や別たれたゼーレを出すのが基本。そこから空中ダッシュや空中ホーミングで接近し、ジャンプBで強引に攻め込もう。ガードされた場合は、ジャンプBⒸ火仙弋やしゃがみBⒸ火攻焔で攻めを継続。間合いが離れたら人形を収納し、攻めをやり直そう。

最大タメでガード不能となる⬉＋Cは、リーチが長くさまざまな状況で狙っていける。特に画面端では、ヴェルトは残酷でで固めつつ⬉＋C（最大タメ）を重ねる連係が強力だ。

守勢時は轟天焦での切り返しが強力。抑え込まれにくいのも強みだ。



狂おしきベレン後の追撃が安定する。人形の位置に左右されないのがうれしい。



画面端では人形で固めつつ⬉＋Cを狙う。ヒット後はホーミングから火孔覇へ！

闇のアルカナで立ち回りを重視？

人形にギーァが加わってさらなる複合攻撃が可能となる上、人形を温存（収納）しつつギーァで攻めの起点を作れるため、連続技ⅠやⅡを狙いやすい。通常技Ⓒズィヒェルで攻めを継続する連係は、相打ちになっても空中ダッシュBなどで拾える場合があるぞ。また、人形が倒されたときは、攻撃時間の長いマルテルンを出しておけばその間に回収しやすい。



けん制のパターンの一つ。ジャンプから降り際にヴェルトは残酷でを出し、着地後にズィヒェルで対地をフォロー。相手は入り込めないぞ。

連続技解説

Ⅰ、Ⅱ共に後半のつなぎは同じ。2ループ目からの下方向＋Cは⬉で出し、レバーを入れ続けよう。これで人形を後ろに下がらせるのがコツだ。

Ⅲは、最初のAを引き付けて当てよう。これで若干着地が早くなるぞ。

連続技

Ⅰ （相手画面端付近）【しゃがみA→立ちB→➡＋Bor立ちC】ⒸC別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→立ちA（1段目）Ⓙ※【A（1段目）→下方向＋C】（→人形C攻撃→着地）→ジャンプ【C→下方向＋C】（→人形C攻撃→着地）→ジャンプ【C→下方向C】（→人形C攻撃）Ⓙ下方向＋C

Ⅱ （相手画面端付近）ニュートラル投げⒽ（ニュートラルD）→【A→B】ⒸB別たれたゼーレ→空中ダッシュA（1段目）Ⓙ【A（2段目）→下方向＋C】（→人形C攻撃→着地）→Ⅰの※以降と同様

Ⅲ （火のアルカナ）狂おしきベレン→ジャンプBⒸ火孔覇→2段ジャンプ【A（1or2発目）→下方向＋C】

あるかなひみつメモ

●**リリカ補足**：ガードを崩す手段を強化したければ、アルカナは火がオススメ。リリカの⬉+C（最大タメ）はリーチこそ短いものの、発生が早いので見切られにくいのだ。

●**リーゼロッテ補足**：人形のC攻撃やアルカナ技の相打ちなど、連続技の始動はさまざま。最初をジャンプA（2段目）Ⓙ【A（2段目）・下方向+C】にして時間を稼ぐと、人形のC攻撃が間に合いやすい。



対戦攻略

今回はオススメアルカナの「愛」を中心に攻略。各種飛び道具を生かした、遠距離戦主体の立ち回りが強い。弾幕を張りつつケズるのだ。

安栖 頼子
Yasumi Yoriko

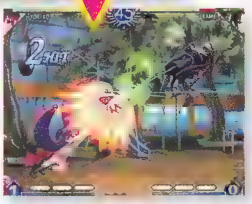
「アルカナハート」流、跳ばせて落とす!?

愛のアルカナ選択時は、まず得意の遠距離戦で体力をリードしたい。空中からロズ スフェラやロズ トクソをばらまきつつ、相手が接近してくるようならジャンプ中➡or↘+Cで間合いを離す。ジャンプBでのけん制も強力で、垂直や後方ジャンプから置いておくように出すと、打ち勝てることが多い。ジャンプBⒸ▶A襲い来る地獄の制裁と仕込んでおき、ヒット時はウラニオ トクソにつなぐのが理想だ。また、ジャンプBを降り際に出した場合は、着地後にC襲い来る地獄の制裁からの連続技が狙える。

この攻撃に対する相手の接近手段は、基本的に空中から。横方向には空対空のA襲い来る地獄の制裁がヒットしやすく、上方向にはC襲い来る地獄の制裁での迎撃が有効だ。



けん制のジャンプBからキッチリ体力を奪いたい。このぐらいの高さなら……。



着地直後のC襲い来る地獄の制裁が連続ヒット。実戦で鍛えて感覚をつかもう。

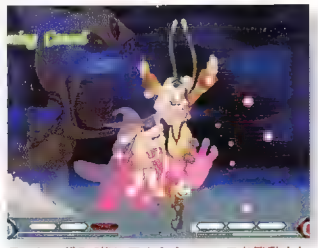
連続技解説

Ⅰは基本連続技。愛のアルカナなら、最後のジャンプCをC襲い来る地獄の制裁Ⓒ▶ウラニオ トクソに。

Ⅱは、相手のアルカナフォースを意識した連続技。しゃがみCヒット後にアルカナフォースを発動された場合は、そのまま接近して生死を御する禁忌の魔術を狙おう。相手が低い位置で発動した場合は、着地に重なって確定するぞ。なお、最初のつなぎはダメージ補正が少ないもの。大きなスキにはこの始動を使いたい。

Ⅲのコツは、ホーミングジャンプ後のBをなるべく引き付けて当てること。頼子の位置が相手より高くなり、ウラニオ トクソが決まりやすい。ウラニオ トクソを絡めた連続技は、どれも頼子が相手より上～同じ高さに居ないと決まらないのだ。

Ⅳは、ダメージを稼ぎつつ古のタリズマン（連続技ではない）で必殺技のパワーアップを狙うものだ。



ⅡのしゃがみC後にアルカナフォースを発動されたら、こんな感じで生死を御する禁忌の魔術を出せば確定。発生は遅いが持続時間が長めなのだ。

連続技

- Ⅰ 【しゃがみA→しゃがみB→↘+B→しゃがみC】Ⓒ▶B襲い来る地獄の制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→BⒿ▶【B→C】
- Ⅱ 【➡+A→↘+B→しゃがみC】Ⓗ▶（➡+D）→↘+AⒿ▶ハイジャンプBⒸ▶C降り注ぐ魔界の報復→BⒿ▶【B→C】
- Ⅲ （愛のアルカナ）ニュートラル投げⒽ▶（ニュートラルD）→BⒿ▶【A→B】Ⓒ▶C襲い来る地獄の制裁Ⓒ▶ウラニオ トクソ
- Ⅳ （愛のアルカナ・相手画面端）【➡+A→↘+B→しゃがみC】Ⓒ▶B襲い来る地獄の制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→BⒸ▶トリス スフェラ→C襲い来る地獄の制裁Ⓗ▶（ニュートラルD）→BⒿ▶【B→C】（Ⓒ▶古のタリズマン）



対戦攻略

今回は攻撃力アップを図る上で欠かせない江古田式ロケット砲からの追撃と、オススメアルカナを3種ピックアップして紹介！

大道寺 きら
Daidohji Kira

江古田式ロケット砲からの追撃

連続技のつなぎに便利な、江古田式ロケット砲からの連続技を紹介。

Ⅰ、Ⅱは共通連続技。Ⅰは、画面端に近過ぎると空中ダッシュ下方向+Cで拾いにくいことに注意。

Ⅲ以降はアルカナ限定の連続技。いずれもヒット数が多いと立ちA後に空中復帰されるので、その場合は立ちA以降をしゃがみBⒸ▶江古田式グレネードに変えること。

連続技

- Ⅰ （相手画面端）A江古田式ロケット砲→後方ジャンプ空中ダッシュ下方向+C→【しゃがみA→立ちA】Ⓙ▶AⒿ▶【A→B】
- Ⅱ C江古田式ロケット砲→前方ジャンプ～ホーミング（ニュートラルD）C→【しゃがみA→立ちA】Ⓙ▶AⒿ▶【A→B】
- Ⅲ （火のアルカナ・相手画面端）A江古田式ロケット砲→立ちCⒸ▶｛火攻焔→立ちAⒿ▶AⒿ▶【A→B】｝or｛火孔覇→ジャンプB｝
- Ⅳ （土のアルカナ・相手画面端）A江古田式ロケット砲→開地門→立ちCⒸ▶開地門→フロントステップ【しゃがみA→立ちA】Ⓙ▶AⒿ▶【A→B】
- Ⅴ （愛のアルカナ・画面端）A江古田式ロケット砲→立ちBⒸ▶ロズ スフェラorトリス スフェラ→立ちAⒿ▶AⒿ▶【A→B】

アルカナごとの狙いと立ち回り

きらと相性がいいと思われるアルカナは、土、火、愛の3種類。それぞれの狙いと立ち回りを解説しよう。

●土のアルカナ

パワーゲージを使わずに体力ゲージの約4割を奪える画面端の連続技（左記参照）と、高い防御力により読み合いのチャンスが増えるのが強み。

その半面、アルカナの必殺技が立ち回りで活用しにくく、ガードキャンセル➡+Dが特殊な性能となるため使いにくい。基本的には無理せずガードを固め、ガードキャンセル⬅+D～各種投げ技で割り込めるポイントを見逃さずに反撃したい。なお、攻撃をくらってものけぞらなくなるアルカナフォースとの相性は抜群。発動中は各種投げ技としゃがみBで、強引に二択を仕掛けるのが強力だ。

●火のアルカナ

けん制に使える火仙弋と高威力の連続技を作れる火孔覇、そして無敵技である轟天焦の存在が大きい。

リーチに優れた➡+Cや↘+Cが、最大タメ時にガード不能となるのも利点。画面端でダウンを奪った後にタイミング良く↘+C（最大タメ）を重ねれば、⬅+Dでは回避されない強力な起き攻めとなるぞ。

●愛のアルカナ

苦手な遠距離戦を強化したければ愛がオススメ。けん制に役立つロズ スフェラと飛び道具を返せるロズ キクロスがあるので、じっくりと闘いつつ接近のチャンスをうかがえる。

江古田式ロケット砲が決まれば、画面端との距離を問わずウラニオ トクソで追撃できるのもうれしい。





画面端できら様ドライバーを決めた後は、最速の要石から投げとしゃがみBの二択。読みが外れてもフォローが効くのだ。

あるかなひみつメモ

●頼子補足：連続技Ⅱは、ジャンプBを高めで当てると次の降り注ぐ魔界の報復がヒットしやすい。ただし、最後のジャンプCは始動位置や相手キャラによって届かないことがある。

●きら補足：土のアルカナのアルカナフォース中は、画面端から離れた位置のC江古田式ロケット砲から最速の大土神 大祓詞が連続ヒット（ダウン追い打ち）。体力ゲージの半分弱を奪えるぞ。

進化し続ける激闘に順応せよ！



ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

稼働から1カ月が経過し、新要素の多いキャラも戦闘スタイルや連続技が固まってきたころか。どのキャラも強力な連係や連続技を数多く持っているので、それらをしっかり取り入れて対戦で役立てよう。余裕が出てきたら、新システムの活用にもチャレンジしていきたい。

Text：KYO（新システム）、ハメコ。（既存システム）

フレームを含む全技の数値データを掲載した攻略本、『GUILTY GEAR XX Λ CORE BREAK ENCYCLOPEDIA』が、予価1,500円（税込み）で2月28日（水）に発売予定！ 勝ちたければ必見だ！

新システム続報

難度の高さから敬遠されがちな新システムだが、今回紹介する入力をマスターすれば実戦投入できるぞ。

投げ抜け仕込みフォルトレス

フォルトレス（ガード）をしながら投げ抜けを仕込む方法は、前号で紹介した「レバー⬅＋P・K押しっぱなしでHS連打」のほか、「レバー⬅＋PorKorS押しっぱなしでHS連打」も有効。HSを押したときのみフォルトレスになるので、テンションゲージの消費を抑えられるぞ。

投げ抜け仕込みフォルトレスは、打撃と通常投げの二択に対して有効。打撃はガード（フォルトレス）でき、通常投げは投げ抜けになる可能性がある。ただし、立ちガードしかできないので下段攻撃はくらってしまう。

基本的には立ちガード（フォルトレス）状態なので、打撃は下段技以外必ずガードできる。





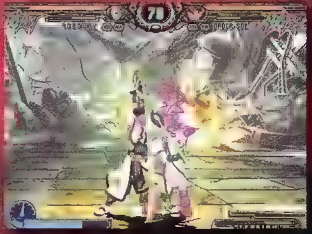
この防御法は、通常投げと対投げ無敵のある打撃による二択に対して有効。



通常投げは抜けられる。ただし確実ではないので、打撃を読んだときの保険と考えよう。

投げ抜け仕込みフォルトレスを狙い、相手の通常投げとこちらの投げ抜けが同時に入力された場合、投げ抜け動作がフォルトレスでキャンセルされる。投げ抜け動作中の相手は無敵だが、動作終了時を狙えば攻め込めるぞ。

また、必殺技コマンドの最後を「⬅or➡＋HS・必殺技のボタン」で入力し、同時に相手の通常投げをくらった場合、投げ抜け動作が出ずに必殺技が出る。



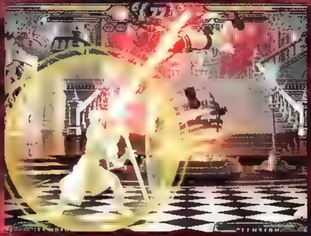
投げ抜けの動作がフォルトレスでキャンセルされたら、素早く攻めに転じたい。難度の低いダストと下段攻撃の二択がオススメだ。

スラッシュバックの受け付け時間を延長

スラッシュバックは、「レバー⬅or⬋＋P・HS押しっぱなしでSをずらし押し（ピアノ打ち）で2連打」という入力が有効。スラッシュバック失敗時の硬直は2フレーム目までフォルトレスでキャンセルでき、前述の入力をすればスラッシュバックを連続で使えるのだ。Sを素早く連打できれば受付時間が延びる形になるので、通常の入力より簡単に狙えるはず。

ガード硬直中はスラッシュバック失敗の硬直が無いので、「SorHS押しっぱなしでもう一つのボタンを連打」だけで連続入力できるぞ。

なお、硬直をフォルトレスでキャンセルしても、ガード不能時間は発生する。その間はスラッシュバック以外の防御法が無いので注意。



スラッシュバックの受付時間が2倍になるので、かなり狙いやすくなるはず。発生の遅い技は見逃さずに狙い、最大反撃をたたき込め！



入力は親指でP、薬指か小指でHSを押し、人さし指と中指でSを「タタン」とずらし押しするのがオススメ。練習あるのみだ！

空中フォルトレス不能技を防ぐ

空中スラッシュバックは、地上打撃技などの空中ガードできない技を防げる上、空中フォルトレスでは防げないガード不能技の一部を防ぐことができる（地上スラッシュバックはガード不能技を防げない）。

空中スラッシュバックのみで防げるのは、ポチョムキンのヒートナックルと、ロボカイの熱暴走や限カイらばーずの自爆。闇慈の陰やポチョムキンのヘブンリーポチョムキンバスターは残念ながら防げない。



何と、ヒートナックルは空中スラッシュバックを使えば防ぐことが可能！



2段目以降やヒートエクステンドは空中フォルトレスで防げる。着地後に反撃だ。

表記の見方 ※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。 **ガトリング**……ガトリングコンビネーション **ダスト**……ダストアタック **ロマキャン**……ロマンキャンセル **デッドアングル**……デッドアングルアタック 【 】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内） ……キャンセル ……ジャンプキャンセル ……ロマンキャンセル ……フォースロマンキャンセル

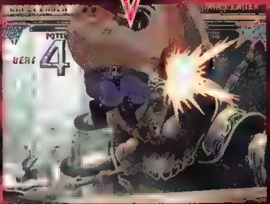
既存テクニック紹介

前回に引き続き、攻めや守りで活用できる各種テクニックや、連続技を伸ばすための知識など、実戦的なものをいくつか解説する。熟読して活用してほしい。

空中ジャンプキャンセル時の先行入力

ジャンプ攻撃Ⓙジャンプ攻撃とつないだ場合、最速で入力しても必ず1フレームのジャンプモーションが入ってしまう。だが、ポチョムキンのジャンプKⒿSなど、空中ガトリングでのつなぎが可能な組み合わせなら、「ジャンプキャンセルする通常技のヒットストップ中に、2段ジャンプと次の技を入力」することで、ジャンプモーションを挟まずに次の技を出すことが可能。先行入力が可能な上に通常よりも1フレーム早くつなげられるため、連続技の後半でもダウン復帰をされにくくなるぞ。





ガトリングが可能なつなぎなら、ヒットストップ中にジャンプとボタンを先行入力することで、最速で技を出すことが可能。

遅めジャンプキャンセル

ダッシュから地上技を出しても、その技を最速でジャンプキャンセルすると、ジャンプにダッシュの勢いは残らない。だが、地上技のヒットストップが終わってから遅めにジャンプキャンセルをすれば、ダッシュの勢いを残すことができる。タイミング良くレバーを入力する必要があるので難度は高くなるが、ジャンプキャンセルを使った空中連続技で、前方への移動距離を稼ぎたい場合に活用できる。なお、ジャンプキャンセル入力でジャンプ仕込みをした場合も、ダッシュの勢いは無くなる。





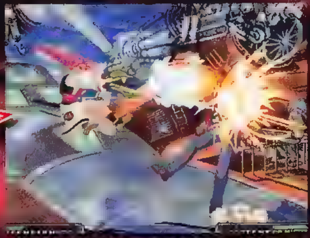
ジャンプの前進距離が短いロボカイなどで有効に活用できるテクニック。入力のタイミングは練習あるのみだ。

連続ガード中段

ガード硬直中は相手の攻撃を再びガードしない限り、キャラの体勢が切り替わらない。ジャンプ攻撃などを立ちガードさせた後、そのガード硬直中に2段ジャンプ攻撃などを当てれば、本来しゃがみ状態には当たらない攻撃でも、中段攻撃として利用できるのだ。背の高いソル、エディ、ジョニー、聖騎士団ソルには、これを利用した連係を決めやすいぞ。



例えば梅喧なら、まずはジャンプSを低めにガードさせる。このガード硬直中は、相手がレバーを下方向に入れても立ち状態のまま。



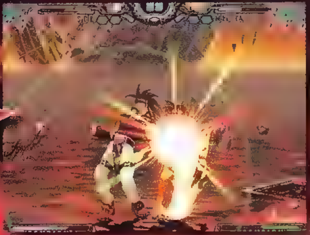
続けてD。通常はしゃがみ状態に当たらないが、相手が立ち状態なのでしっかりヒット。着地しての下段と使い分ければ二択になる。

フォルトレス暴れ

ガード硬直中は、レバー方向を問わず攻撃ボタン二つ（S・HS以外）だけでフォルトレスを使えることが判明。一度相手の攻撃をフォルトレス（ガード）した後にこの入力方法を使えば、ガード硬直が解けた直後に技を出しやすくなる。通常のフォルトレス入力だと暴れが難しく、投げを狙われやすかったが、この入力方法を使えば対応されにくくなるぞ。



ガード硬直中はレバーを後ろ方向に入れていなくても、ボタンを二つ(S・HS以外)押すだけでフォルトレスを使うことができる。



ガード硬直が解ければフォルトレスは終わるので、すぐに技を出しやすい。発生とリーチに優れた技や、無敵技を入れ込むのが有効だ。

ダウンバースト

青色サイクバーストは劣勢な状況から脱出できる半面、読まれてガードされると手痛い反撃を受けてしまう。そこで活躍するのがダウン中の青色サイクバースト。ヒット時は通常通り相手を吹っ飛ばせる上、ガードされて硬直に反撃を受けてもダウン追い打ち扱いとなるため、連続技をくらうことはほぼ無い。ローリスクで状況を打破できるのだ。



通常の青色サイクバーストは、ガードされると連続技で反撃されるリスクを伴うが、ダウン中の青色サイクバーストなら……。



硬直中に受けた攻撃がダウン追い打ち扱いとなるため、リスクが低い。起き上がり始めると通常の青色サイクバーストになるので注意。

バーストキャンセル

紗夢の祓斧成功時や、飛び道具を硬直が解けた後に当て身系の技で取られた際など、その後自由に行動可能なヒットストップ中に「サイクバースト→フォルトレス」と入力すると、サイクバーストの入力が成立しつつフォルトレスに移行する。成功するとサイクバーストは発生しないが、その無敵時間を得られる。30フレーム程度の対打撃無敵が付いた状態で行動できるので強力だ。入力は、「ヒットストップの瞬間にレバーガード方向でK・D同時押し（押しっぱなし）〜ずらし押しP」がやりやすいだろう。



祓斧を持つ紗夢は、バーストキャンセルを有効活用できる。相手の攻撃を取ったら……。

バースト→フォルトレスと入力すれば、対打撃無敵を得つつフォルトレスへ。





すぐにフォルトレスを中断すれば、少しの時間だが対打撃無敵状態で行動できるぞ。

●バーストキャンセル補足：前作で可能だった相殺後のバーストキャンセルや、デッドアングルでのバーストキャンセルが不可能になったため、紗夢の祓斧以外で活用するのは難しそうだ。
●ダウンバースト補足：ダウンバーストとなるのは、ダウン追い打ちを受ける状態のみ。ダウン追い打ちとなるタイミングが無いスライドダウン中は、通常の青色サイクバーストになるので注意。



対戦攻略

ミリア=レイジ
MILLIA RAGE

Sタンデムトップをフォースロマンキャンセルダッシュして攻め込み、進化した連続技でダメージをアップさせていこう。

Text:ゆきのせ

Sタンデムトップフォースロマキャン

Sタンデムトップはフォースロマンキャンセルに対応しており、成功するとSタンデムトップが発生しないタイミングで行動ができる。これを駆使すれば、攻めを継続していくことが可能になる。

まずは通常技をSタンデムトップでキャンセル、フォースロマンキャンセルしさらにダッシュを入力するとスムーズに通常技をダッシュキャンセルしてるように動けるぞ。

入力が早いので難しいが、強力な連係なので、手になじませておこう。特に有効なのが➡＋Kや足払いからキャンセル出すことだ。その後の選択肢が強力な通常技のスキをキャンセルできるので、相手に的を絞らせないという点でも有効な連係だろう。練習あるのみ！



➡＋Kなどの攻撃レベルが高い通常技を相手にガードさせ、Sタンデムトップフォースロマキャンから攻め込もう。

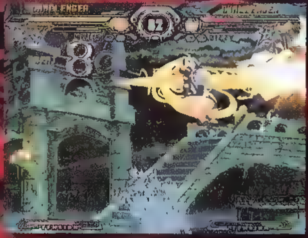
連続技の見直しでダメージUP

空中連続技が特殊なミリア、動きが速いが、連続技の威力が高くないので、より多くのダメージを与えていきたい。

基本はジャンプDを使ったループだが、ジャンプDはガードバランス減少率が高く、連続技の始めの方に組み込んでしまうとダメージが取りにくい。いかにジャンプDを使わないで空中連続技を決めていくかが重要になってくる。

キャラ別にやられ判定が違うため、相手のキャラによっては空中連続技のレシピを変えていく必要がある。キャラ別のレシピを覚えて、大ダメージを与えてダウンを奪っていければ、大幅にその後の展開が優位になるぞ。

Ⅰは投げからの高威力連続技。キャラによってダウンを奪える。Ⅱはソル、ポチョムキン、エディ、アンジ、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ、アバ、聖騎士団ソル専用の連続技。Ⅲは主に軽量級に入りやすく、メイ、ミリア、アクセル、梅喧、ファウスト、ディズィー、イノ専用連続技だ。



ガードバランス減少率が高いジャンプD。連続技にはなるべく多く組み込まずに大きなダメージを与えていきたい。

ミリア新連続技

Ⅰ 通常投げ→【ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ HSⒸ空中ダッシュDⒸ空中ダッシュS→HS→着地→ジャンプ【K→S→HS】Ⓒ空中ダッシュDⒸ空中ダッシュD

Ⅱ (画面端)【しゃがみS→しゃがみHS】】Ⓙ【S→HS】Ⓒ空中ダッシュDⒸ空中ダッシュS→HS→着地→ジャンプ【K→S→HS】Ⓒ空中ダッシュDⒸ空中ダッシュD

Ⅲ (画面端)HSタンデムトップヒット【近距離立ちS(1段)→しゃがみHS】】Ⓙ HSⒸ空中ダッシュDⒸ空中ダッシュS→HS→着地ジャンプ【K→D】Ⓒ空中ダッシュ【K→D】Ⓒ空中ダッシュD



対戦攻略

エディ
EDDIE

今回はテンションゲージを若干消費するもののほぼ回避されない強力な起き攻めと、ダメージの高いループ連続技を紹介するぞ。

Text:ケンちゃん

ドリルスペシャルを使ったガード不能連係

ドリルスペシャルは2段目まで下段判定なので、分身の中段攻撃と組み合わせれば簡単にガード不能連係を組める。幸いにもドリルスペシャル、中段攻撃ともにDボタンなので、難しい操作が必要無いのも利点だ。

主にこのガード不能連係を利用するのは、足払い→エディ召還でダウンを奪った後。分身を相手の目の前に置けば相手の無敵必殺技も防止できるので、回避される心配はほとんど無い。さらに後述の連続技Ⅱへつなげればダメージも十分だ。また、分身連係中の通常技からキャンセルドリルスペシャルを出し、不意に狙うのもいいだろう。



相手が起き上がる寸前にDボタンを離し、すぐにドリルスペシャルを入力しよう。



するとドリルスペシャルの下段部分と中段攻撃が重なるのでガード不能。



ヒット後は相手が浮くので移動攻撃で追撃し、後述の追加シャドウギャラリーループへ。

追加シャドウギャラリーを使った連続技

Ⅰは分身を利用した起き攻めで足払いをヒットさせたときに狙う。ブレイク・ザ・ロウで地中に潜りつつ移動攻撃を出すには、足払いをヒットさせた瞬間に"⬇⬋⬅＋Kすぐに離す→Kを押し続ける"という操作でOKだ。潜った後はすぐに追加シャドウギャラリーへと派生しよう。

移動攻撃→追加シャドウギャラリー後は相手がスライドダウン状態になるので、先ほどと同じ操作で移動攻撃とブレイク・ザ・ロウを同時に繰り出し、再度追加シャドウギャラリーへ。このようにループを繰り返して分身ゲージの残りが少なくなったら、移動攻撃から後方ジャンプ→シャドウギャラリーフォースロマキャンでダウンを奪うと同時にシャドウホールを設置しよう。

ⅡはドリルスペシャルがヒットしたI瞬間に移動攻撃を出すのがコツ。少しでも遅れると、相手キャラによっては空振してしまうので注意しよう。移動攻撃をヒットさせた後はⅠと同じ操作でループさせていけば問題無い。



移動攻撃で相手がエディ側へ吹き飛ぶのに合わせ……、

追加シャドウギャラリー。ファウストのみヒットしにくいので注意。

エディ新連続技

Ⅰ 足払いⒸブレイク・ザ・ロウ(同時に移動攻撃)→追加シャドウギャラリー→(移動攻撃)ブレイク・ザ・ロウ→追加シャドウギャラリー→(移動攻撃)シャドウギャラリーⒻシャドウホール設置

Ⅱ 中段攻撃＋ドリルスペシャル→(移動攻撃)ブレイク・ザ・ロウ→追加シャドウギャラリー→(移動攻撃)ジャンプ【K→HS→D】

GGXX事典 /CORE
ミリア補足：連続技Ⅱの最後のキャンセル空中ダッシュDは相手の高さ次第では入りにくくなる。安全にダウンを奪いたいときはジャンプDの所を空中プリティメイズを使っていくことも重要だ。
エディ補足：先月紹介した追加シャドウギャラリーを利用したループコンボは、画面端では移動攻撃部分を対空攻撃で代用できる。ボタン入力が若干簡単になるので活用しよう。



対戦攻略

ポチョムキン

POTEMKIN

前回から引き続き、今回もスライドヘッド絡みのネタを紹介。特に、決める機会の多いヒートナックルからの起き攻めは要チェック!!

Text:ハメコ。

ヒートナックルからの極悪起き攻め

ヒートナックルでダウンを奪った後、相手の起き上がりにガイガンターをうまく重ねれば、続くスライドヘッドがほぼ回避不能となることが判明!! ヒートナックル後、ガイガンターのコマンドを入力して一瞬だけ前進し、持続部分を重ねるのがコツ。成功すれば、ガイガンターを直前ガードされてもスライドヘッドを回避できず、リバーサルで足元無敵になる技を出されてもガイガンターがカウンターヒット。リバーサルバックステップ以外では回避できない強力な起き攻めとなるのだ。なお、ガイガンターのガード時に間合いの離れない画面端では狙えない。



ヒートナックルでダウンを奪った後は、ガイガンターのコマンドを入れて……、

一瞬だけ前進してからガイガンターを出す。うまく重ねられれば……、

続くスライドヘッドがほぼ回避不能に!! 追撃から再びヒートナックルに持ち込もう。

スライドヘッドからの新着連続技で攻撃力アップ!!

Ⅰはミリア、ファウスト以外のキャラに決まる追撃で、【立ちK→しゃがみS】よりも威力が高い代わりに、距離が離れているとしゃがみHSが空振りしやすい。

Ⅱはカイ、ミリア、梅喧、テスタメント、紗夢、闇慈、ジョニー、ディズィー、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイに決まる。Ⅰより少しだけ威力に欠けるものの、距離を問わず安定して決まるのが強みだ。

Ⅲははカイ、ポチョムキン、梅喧、ディズィー、ファウスト、スレイヤー、ロボカイに決まり、Ⅱよりも高威力。ソルには近距離立ちSⒸヒートナックルとつなげよう。梅喧とディズィーには、前方ハイジャンプS→➡+PⒸガイガンター～ガイガンティックブリッド→➡+PⒸヒートナックルも決まる。

Ⅳはカイ、メイ、ディズィー、ザッパ、ロボカイ、アバ、聖騎士団ソルに決まる。【立ちK→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒヘブンリーポチョムキンバスターより威力が低いものの、追撃でテンションゲージを大幅に回復できるのが利点だ。ソル、ミリア、梅喧、ファウスト、闇慈、ジョニー、スレイヤーには【遠距離立ちS→しゃがみS】Ⓒヒートナックルが決まるが、威力がかなり下がってしまうのが難点だ。

スライドヘッドからの連続技

- Ⅰ スライドヘッド(→ハンマフォール～ハンマフォールブレーキ)→【立ちK→しゃがみHS】Ⓒヒートナックル
- Ⅱ スライドヘッド(→ハンマフォール～ハンマフォールブレーキ)→【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒヒートナックル
- Ⅲ スライドヘッド→前方ハイジャンプS→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒヒートナックル
- Ⅳ スライドヘッド(→ハンマフォール～ハンマフォールブレーキ)→ガイガンター→【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒヒートナックル



対戦攻略

チップ=ザナフ

CHIPP ZANUFF

さまざまな場面で重宝するジャンプD。カウンターヒットすると見返りが大きいので、ガードバランスを光らせてから決めよう。

Text:KYO

三角跳びを使って攻め込む

三角跳びはジャンプできる状態でのみ使える、特殊な移動技。移動中は空中技や空中ダッシュを行なえるため、うまく使いこなせば遠距離からの接近手段として利用できる。

三角跳びを使う前に、まずは空中挑発(成功版)を使える状態にしておこう。その後、ジャンプや2段ジャンプから三角跳びを使い、硬直が解けたらすぐに空中挑発(成功版)を撃つ。三角跳びで空中挑発(成功版)を追いかける形となるので、安全に近寄れるぞ。相手が空中挑発(成功版)をガードしたら、ジャンプ攻撃と着地後のしゃがみKなどでガードを崩しを狙いたい。なお、両者が画面端なら2段ジャンプから、それよりも近いなら間合いならジャンプから三角跳びを使おう。



三角跳び中に空中挑発(成功版)を使えば、軌道は三角跳びのまま。

空中挑発(成功版)を相手がガードしているうちに接近できるぞ。

カウンターヒットを狙え!

HSorD殺式転移フォースロマキャンからのジャンプDは、素早い中段となる上、表裏の二択として使える。距離を問わずに狙えるので、強力なガード崩しの手段だ。ジャンプDは、通常ヒットだとダウンを奪うのみで見返りが小さいが、カウンターヒットすればスライドダウンとなり、連続技を決められる。そこで、相手のガードバランスゲージが光らせた状態でジャンプDを狙おう。

ガードバランスを光らせる方法として、「ジャンプHSⒸ空中αブレードⒻ(着地)ダッシュ【近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→➡+P(1段目)→➡+HS】」がオススメ。ガードバランスが0の状態でも、ほとんどのキャラのガードバランスが光らせられる。なお、➡+HS後はHSorD殺式転移Ⓕジャンプ D以外にも、冽掌(空振り)～麗砕やαブレードも有効。前者は、素早く麗砕まで入力するとジャンプできない。麗砕は、硬直が大きいためガードされると攻めが終わるが、カウンターヒットすればよろけを誘発するので穿踵につないで連続技を狙える。後者もジャンプで逃げられない。

ガードされたときは、αプラスで暴れをつぶせるほか、暴れない相手ならαプラスフォースロマキャンで攻勢を維持できるのが強みだ。ただし、αブレードカウンターヒット時に連続技を決めるのは難しいので、αプラスまでカウンターヒットする状況で狙うといい。



相手がフォルトレスを使わないなら、通常技でガードバランスゲージをためよう。

ガードバランスゲージが光り出したら、HSorD殺式転移からジャンプD。

カウンターヒット後は連続技を決めよう。基底ダメージ補正が無いので威力が高いぞ。

ポチョムキン補足:ミリア、ファウスト以外にはスライドヘッド→【立ちK→しゃがみHS】→ヒートナックルが決まる。Ⅱより若干威力が高いものの、距離による制限を受けやすい。

チップ補足:今回紹介した連係でガードバランスゲージが光らないのはファウスト、ジョニー、ディズィー、スレイヤー。これらのキャラは、近距離立ちSなどを刻んで光らせよう。



対戦攻略

ファウスト

FAUST

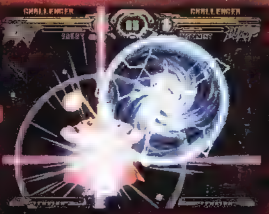
今月は2種類のレレレの突きに注目!! いきなりオイッス! 以外のフォースブレイクも役に立つので、使い方を把握しておこう。

Text:パチ

レレレの突き後が激アツ!

レレレの突きヒット時のバースト対策を紹介しよう。まず、レレレの突き後はフォースブレイクのここからが見所ですよ!(以下バット)→視聴者全員サービスぅ(以下爆発)まで出す。次に、爆発の暗転中に、どこでバーストを出されたかを確認し、後述する三つの対処法を狙おう。

一つはバットを空振り、暗転中にバーストの攻撃判定が出ていた場合。爆発しかガードをしないので、それをスラッシュバックして反撃する。二つ目はバットを空振り、暗転中にバーストの攻撃判定が出ていないとき。爆発→バーストと攻撃が続くので爆発からバーストまで、←+K+S+HSを連打する。最低でもバーストをスラッシュバックすれば反撃できる。最後はバットヒット時にバーストされたとき。爆発をしゃがみ直前ガードすれば、バーストを避けられる。なお、ファウストが画面端を背負っていた場合は、爆発に合わせてしゃがみ直前ガードをすれば、状況に関係無く追撃が確定する。



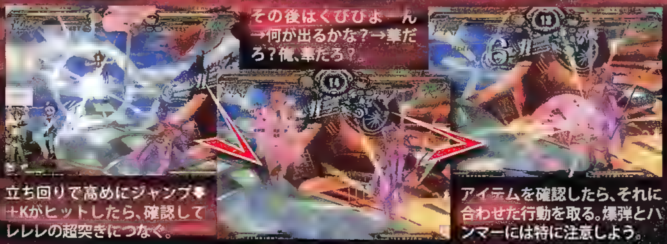
暗転したときに相手の状況をチェックして反撃をしよう!

レレレの超突きも激アツ!

レレレの超突きは、事前のジャンプの勢いが残る性質を利用し、ジャンプ↓+Kのヒットを確認して出すというもの。前作まではジャンプ↓+Kが遠めにヒットした場合は、愛やごーいんぐまいうぇいでごまかすしか無かった状況だが、これによって連続技を狙えるので単純にダメージが上がっている。

レレレの超突き後は、女性キャラ+ブリジットと男性キャラ+アバの二つのグループで追撃を変える。女性陣はくびびよーん→ごーいんぐまいうぇいで安定。画面端近くならくびびよーんを2回にする。男性陣はくびびよーん→何が出るかな?→華だろ?俺、華だろ?を出し、各種アイテムを確認して行動を変えるのがキモ。まず基本パターンは遅らせごーいんぐまいうぇい。ドーナツ、チョコレート、メテオ、毒、タライ、各種ちびキャラへの対応を迫れ、ダウンも奪えるのが強み。メテオは起き上がりに重ねられ、毒は連続ヒット、タライは空振り、ちびキャラはヒット(距離によって起き上がりに重なる場合も)する。

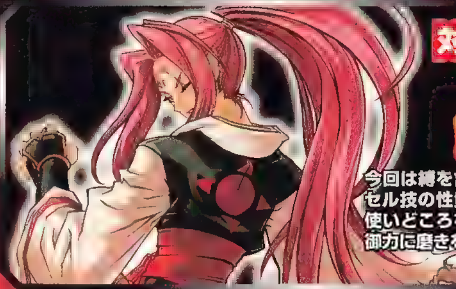
次は特殊な例。コインは華後に連続ヒットする。ハンマーは、華だろ?俺、華だろ?→ハンマー→前方移動で追撃。爆弾が出たときは、ごーいんぐまいうぇいフォースロマキャンガード→追撃、画面端は極小ジャンプ→くびびよーん×2→後方移動(爆発を避ける)+爆発ヒット→追撃と、すさまじい連続技が決まるぞ。



立ち回りで高めにジャンプ↓+Kがヒットしたら、確認してレレレの超突きにつなぐ。

その後はくびびよーん→何が出るかな?→華だろ?俺、華だろ?

アイテムを確認したら、それに合わせた行動を取る。爆弾とハンマーには特に注意しよう。



対戦攻略

梅喧

BAIKEN

今回は縛を含む各種ガードキャンセル技の性質を紹介。それぞれの使いどころをしっかりと覚え、防御力に磨きをかけていこう。

Text:ハメコ。

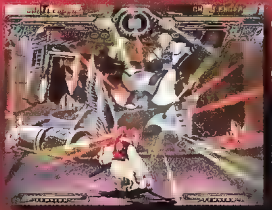
各種ガードキャンセルの性質と使いどころ

妖刺陣は動作中膝上無敵となる対空用の技。前作よりも発生が1フレーム早くなり、カウンターヒットを取りやすくなった。相手のジャンプ攻撃に対し、←↙↓↘とコマンドを入れつつガードして狙うのが強力だ。

回り込みは動作中盤まで対打撃無敵を持つ移動技。全体動作が小さくなり、かなり使いやすくなった。今作から無敵時間中にフォースロマキャンが可能となったため、投げ以外では反撃を受けない。画面端に追い詰められた際や、飛び道具を使った連係を回避する目的で使おう。

リーチと対打撃無敵に優れる裂羅は地上の連係に対して使おう。今回からよろけ誘発技となったため、使う際は必ずフォースロマキャンと併用したい。ヒット時はダッシュ→+HS Ⓒ 畳替し→ハイジャンプ【P→S→D】でダウンを奪っていこう。

邑煉は空中を移動しつつ中段斬りを放つ。移動距離が長いため、相手の中距離けん制～飛び道具などの連係に対して絶大な強さを誇るぞ。



妖刺陣空中ヒット時はジャンプ【S→D】でダウンを奪える。

縛の使い方と、起き攻め

新たなガードキャンセル技である縛は、テンションゲージを25%消費するものの、発生まで対打撃無敵を持ち、妖刺陣よりも発生が早く、ガード時もこちら側が有利など非常に優秀な性能を誇る。

主な使いどころは対空。空中ヒット時は追撃できないが、妖刺陣と違って基底ダメージ補正が無いため、空中カウンターヒット時は→+HS Ⓙ【S→P→D】で大ダメージを与えられるぞ。なお、地上カウンターヒット時は→+HS Ⓒ 畳替しなどがつながるが、カウンター確認が難しくヒット後の距離が遠いせいで畳替しからの追撃が難しい。同じテンションゲージを25%消費するなら、地上の相手に対しては裂羅フォースロマキャンを使った方が賢明だろう。

相手を画面端付近に追い詰めて縛を決めたら、Sの縛・鶴でガード不能状態にし、KかDの追加攻撃を決めてダウンを奪う。この後、相手の起き上がりに黄色サイクバーストを重ね、テンションゲージを回復しつつ再びダウンを奪おう。本来ならば攻撃を当てた時点で縛・鶴の効果は終了するのだが、黄色サイクバーストのヒット後は、何とガード不能効果が持続したままなのだ。次の起き上がり時も相手はガード不能のままなので、リバーサル無敵技に対応すべく畳替しフォースロマキャンを重ねておき、ヒット時は連続技をたたき込んでいこう。



サイクバースト使用可能時に画面端で縛を決めたら、縛・鶴～Dでダウンを奪う。

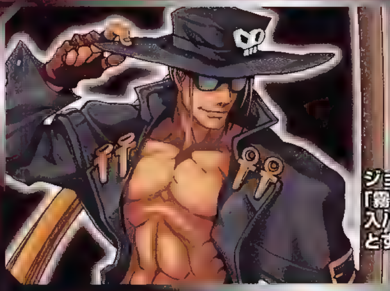
相手の起き上がりに黄色サイクバーストを重ねれば、当然ガードできない。

この後もガード不能効果は続いたままなので、起き上がりに畳替しを重ねて連続技へ。

GGXX事典 Λ CORE

ファウスト補足:バースト直前ガードやスラッシュバック後の反撃はダッシュ立ちK→【K→S→K】→【S→HS】。レレレの超突き後のくびびよーん×2の2回目はディレイを掛けること。

梅喧補足:邑煉がカウンターヒットしたら、ダッシュ【しゃがみK(アクセル、テスタメント、ディズィー、スレイヤーには立ちP)→近距離立ちS】→【P→S→D】と決めていこう。



対戦攻略

ジョニー

JOHNNY

ジョニー最強の起き攻めといえる「霧ハメ」の具体的なやり方と、導入パターンを紹介。決めればスカッとすること間違い無し！

Text:ロケット

霧についての予備知識

バッカスサイをダウン中の相手に重ね、起き上がりに通常技→ミストファイナーとすると、回避困難な起き攻めとなる。主な狙いどころは、画面端の空中コンボで、燕穿牙の1段目のみを当てた後、燕穿牙ロマキャンを決めた後。1段目のみを当てる際は、決める高度が低ければ低いほど、その後の有利時間が長いことも一緒に覚えておくといいだろう。

バッカスサイ後に重ねる技は主に＋HS(発生11)、しゃがみP(発生5)の二つ。事前のコンボの有利時間や、相手のリバーサル必殺技を考慮してどちらかを選ぼう。＋HSは先端なら大抵の必殺技にも打ち勝て、バックステップも2段目が引っ掛かる優秀な技。しゃがみPは全体動作が短く、発生が遅いリバーサル技に対してはガードが間に合う。その後少し遅めに立ちKを入力すればヒット時はガトリング、バックステップで避けられても立ちKが出るので、気にせずそのままミストファイナーまでつないでしまおう。



フォースロマキャンで硬直を7～12フレーム短縮できる

霧ハメアプローチコンボVer.1

Ⅲはジョニーに対してはガトリングを【P→K→S→D】に。Ⅳはバッカスサイ重ねへの移行は無理だが、ゲージ無しでダウンを奪える。二段ジャンプSはジャンプKのヒットストップ中に入力すること。Ⅵはダッシュ→空中ダッシュの入力がキモで、の部分をニュートラルを通さず素早く入力するのがポイント。ソル、聖騎士団ソル、ミリアにはガトリングを【K→P→D】に変えよう。Ⅶはポチョムキンのみガトリングを【K→S→D】にすること。

ⅣとⅤ以外のコンボは空中ガトリングのディレイで高さを微調整すること。硬直差が五分に近いキャラはバッカスサイフォースロマキャンで有利時間を増やしていこう。

連続技とバッカスサイ重ね後の硬化差

- Ⅰ (画面端)通常投げ→ジャンプ【K→S→D】燕穿牙(1段目のみヒット)　※カイ(+2)、メイ(+8)、ミリア(+5)、チップ(+9)、エディ(+3)、梅喧(+7)、紗夢(+9)、ヴェノム(±0)、ディズィー(+7)、スレイヤー(+5)、イノ(+7)、ブリジット(+8)、ロボカイ(+2)、アバ(+18)用
- Ⅱ (画面端)通常投げ→ジャンプ【P→P→S→D】燕穿牙(1段目のみヒット)　※ポチョムキン(+3)、テスタメント(+9)、ファウスト(+6)、ザッパ(+1)用
- Ⅲ (画面端)通常投げ→ダッシュジャンプ【P→K→P→D】燕穿牙(1段目のみヒット)　※アクセル(+7、高難度)、ジョニー(+8、高難度)用
- Ⅳ (画面端)通常投げ→ジャンプK【S→HS】空中ディバインブレイド　※ソル、聖騎士団ソル用
- Ⅴ (画面端)通常投げ→Lv2ミストファイナー・中段　※ポチョムキン、テスタメント、スレイヤー、ヴェノム、闇慈
- Ⅵ (画面端)Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→ダッシュ→低空ダッシュ【K→S→D】燕穿牙(1段目のみヒット)　※紗夢(+20)、メイ(+21)、アクセル(+17)、チップ(+23)、エディ(+17)、梅喧(+21)、ファウスト(+18)、ディズィー(+19)、スレイヤー(+17)、イノ(+20)、ブリジット(+22)、ソル(+17、近距離限定)、聖騎士団ソル(+17、近距離限定)、ミリア(+17)用
- Ⅶ (画面端)Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→+Kミストファイナー構えキャンセル→低空ダッシュ【K→D】燕穿牙(1段目のみヒット)　※カイ(+5)、テスタメント(+10)、闇慈(+8)、ジョニー(+7)、ヴェノム(+1)、ザッパ(+2)、ロボカイ(+5)、アバ(+20)、ポチョムキン(+7)

※:カッコ内はバッカスサイ後の硬化差。燕穿牙の高さとタイミングで多少変動する。



対戦攻略

ヴェノム

VENOM

攻撃力が低いヴェノムは、起き攻めが重要なダメージ源。ボールの配置を使い分けて、常に違うパターンの起き攻めを仕掛けよう。

Text:KYO

起き攻めを使い分けてガードを崩せ！

ヴェノムの起き攻めは、ボールを弾いてから崩すのが基本。ボールによるガードバランスの増加は無いので、中下段の二択でダメージを与えることを意識しよう。

Ⅰは、画面の位置を問わずボール1個で成立するので、狙いやすい起き攻め。コツは、一瞬だけダッシュはすることで、ダッシュが長いとジャンプKで弾けない。ジャンプKで弾くのが慣れない場合や、ダウンしている相手の距離が遠い場合はジャンプSにしよう。ボールをガードさせたら、空中ダッシュ【S→HS】やマッドストラグル、着地後しゃがみKで中下段の二択を狙う。

なお、近距離だと、ジャンプKの後に相手の裏側に回り込むので、空中バックステップSと着地後しゃがみKに加え、空中バックステップPを空振りして着地後に通常投げを狙えるぞ。

Ⅱは画面端で狙えるボールを二つ使った起き攻め。ハイジャンプの降り際のジャンプSは、素早くマッドストラグルやジャンプPなどにつなげればボールを弾かない。タイミングを変えて中下段の二択を狙えるので、的を絞られにくいぞ。

ⅢとⅣは瞬間移動を使った起き攻めで、画面中央ではⅢ、画面端ではⅣを使っていこう。Ⅲは、瞬間移動後のジャンプSは相手に当たらずボールを弾くのみなので、素早く着地できる。着地後にしゃがみKを狙う場合に利用しよう。

Ⅳは、立ちPでボールを弾くためジャンプで逃げられない上、瞬間移動の出現位置が低いため、ジャンプ攻撃と着地後しゃがみKの二択が見切りにくい。ただし、ボールをガードした後ジャンプSにつなげるまでに割り込めるので、ボールを弾かずに瞬間移動やボールを弾いてからダッシュして攻め込む、といった選択肢も交ぜよう。



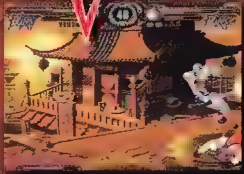
起き上がりに重なるようにジャンプKでボールを弾く。その後



中下段の二択でガードを崩そう。ヒットしたら、再度起き攻めだ。



立ちPでボールを弾けば相手はジャンプできない。すぐに瞬間移動し、



ジャンプ攻撃と着地後下段の二択。低い位置に出現するため見切られない。

ボールを使った起き攻めのパターン

- Ⅰ 足払いKボール生成→(ダッシュしてから)前方ジャンプ昇りK(ボール弾き)
- Ⅱ (画面端)HSデュービスカーブKボール生成→ハイジャンプ昇りK(ボール弾き)→降りジャンプS
- Ⅲ Sデュービスカーブ HSボール生成→瞬間移動→ジャンプKorS(ボール弾き)
- Ⅳ (画面端){SorHSデュービスカーブ Dボール生成} or {SorDデュービスカーブ Pボール生成}→立ちP(ボール弾き)→瞬間移動→ジャンプS

ジョニー補足：Lv2ミストファイナー・中段からは、→フォースロマキャン→と入力して最速ダッシュすれば、多少遠くからでもグリター イズ ゴールドからの連続技で追撃できる。

ヴェノム補足：起き攻めⅣは、HSデュービスカーブ→Dボール生成が最も低い位置に瞬間移動できる。ジャンプ攻撃を出すのがシビアになるが、ガードは崩しやすいぞ。



対 戦 攻 略

スレイヤー

SLAYER

遠距離戦主体の相手が苦手なスレイヤーだが、デッド オン タイムをカウンターヒットさせれば、一気に決着を付けられるぞ！

Text:ケンちゃん

通常投げ後の起き攻め

通常投げを決めた後は有利時間がそれほど大きくはないため、先月紹介したD(ダンディー)ステップを利用した起き攻めができない。そのため、別の手段で相手のガードを揺さぶろう。

基本は歩いて相手に接近してから立ちKを重ね、そこからガトリング➡＋Kと目押しでしゃがみKにつないで二択を仕掛ける。ただし、両方ともジャンプ移行フレームが早いキャラには跳ばれてしまうため、画面中央ではジャンプ、暴れ防止も兼ねて立ちK→立ちKも交ぜること。相手を画面端に追い詰めているなら、ジャンプ防止は立ちK→➡＋Pのガトリングがオススメ。➡＋Pヒット時は立ちP→ジャンプKからの空中連続技で追撃しよう。

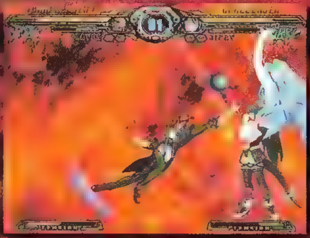


背の高いキャラ相手には立ちHS→空中ダッシュSから二択を迫るのも有効。ガードバランスが増えるのでお得だ。

デッド オン タイムを狙え！

本作のデッド オン タイムはヒット時に相手を壁張り付き状態にする上に、スレイヤー自身も相手を突き抜けるように画面端まで移動する性能を持つ。そのため、壁張り付き時間が通常ヒット時より長くなるカウンターヒット時は、テンションゲージを消費せずに追撃できるのだ。

デッド オン タイムの発生は、暗転まで7フレーム＋暗転後0フレームと比較的早く暗転後は一定時間無敵が続くため、飛び道具や設置系必殺技のスキを狙い撃ちするのに最適。これらの技は硬直が無くなるまで被カウンターヒット状態にあるケースが多いので、うまく狙えば約7割程度の体力を一瞬で奪えるぞ。



接近しつつ相手の背後から攻撃することができる。起き攻めや接近戦での連係に交ぜ、相手のガード方向を惑わそう。

また、デッド オン タイムはフォースロマキャンタイミングが3フレームに伸びたため、通常ヒット時も追撃しやすくなっている。テンションゲージが75%以上あるときは連続技に組み込んで、一気に大ダメージを与えるという選択も十分実戦的だ。また、相手の硬直に差し込んだデッド オン タイムがカウンターヒットしなくても、フォースロマキャンすればもちろん追撃できる。形勢を逆転するチャンスになるのでしっかり練習をしよう。



デッドオンタイムカウンターヒット後は両者とも画面端に居るので、➡＋HSで追撃。さらに立ちKや近距離立ちSにつないで空中連続技へ。



対 戦 攻 略

ロボカイ

ROBO-KY

恐ろしいまでのヒット率を誇る今作のダストアタック。それぞれの状況でのベスト連続技を決められれば、勝率はぐんとアップするぞ！

Text:ロケット

特定の状況下でのダスト連続技

相手がバーストを出せる状態でダストをヒットさせた場合は、ホーミングジャンプ後レバーを後ろに入れつつ少し待ち、一瞬だけフォルトレス→HSと入力してバースト対策をしよう。この入力をしておけばダストヒット後に最速でバーストを出された場合は、空中ガードできるので近距離立ちSで反撃でき、少し遅れてバーストした場合もバーストの出かかりを空中投げできるぞ。

相手がバーストを出さなかった場合は、ジャンプ【S→P】Ⓙ【K→D】で追撃しよう。

また、相手がアバの場合は、ダスト→HS→【K→S】でダウンを奪える。諸刃ゲージの残量が少なければ、着地後即座に一撃発動して、13カイ弾を決められる。



ダストが相打ちになっても大抵はカウンターヒットするダッシュから痛カイ撃＋αで最大ダメージを奪おう。

電力ゲージ残量ごとのベストダスト

下の連続技すべてにおいて、ジャンプDを当てるときはレバーを前に入れておこう。相手に少し近付けるので、後の技につなぎやすくなる。また、最初のDを当てているときに、しっかり電力ゲージの残量を確認できれば、連続技の使い分けが楽になるぞ。Ⅰは電力ゲージが10%未満時の連続技。P→二段ジャンプSのつなぎは先行入力すること。Ⅱは画面中央での高威力連続技。女性キャラとソル、ファウストには、2回目のジャンプDを【P→D】に変えて高さ調節をしよう。Ⅲは電力ゲージが10〜59%のときのもので、2段ジャンプのタイミングに気を付ければ問題無い。Ⅳは電力ゲージ60〜84%のときのもので、ホーミングジャンプ後のSを遅めに出し、相手より高い位置でSを当てるのがポイント。また、ジャンプP後を2段ジャンプ【S→HS】Ⓒ Lv3町内カイばーげんとすると、消費電力を抑えた安定連続技になり、連続技後の立ち回りが楽になる。

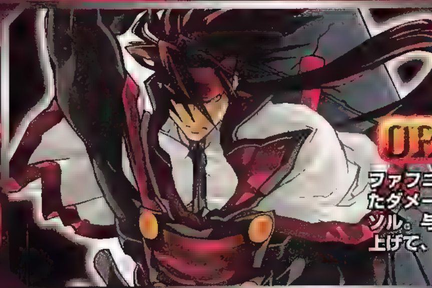


Bの今日はカイ散→Sは、町内カイばーけんが暴発しやすい。⬇⬋⬅➡のコマンド完成後、少し待ってからDを押そう。

残電力ゲージ別ダストアタック始動連続技

- Ⅰ ダスト→D→【S→P】Ⓙ【S→P→D】
- Ⅱ ダスト→D→D Ⓒ 町内カイばーけん or 今日はカイ散→S Ⓙ D Ⓒ 町内カイばーけん
- Ⅲ 【ダスト→D→S Ⓒ (Lv3町内カイばーけん→) Lv2町内カイばーけん×1〜4→2段ジャンプ【K→S→HS】
- Ⅳ ダスト→D→S Ⓒ Lv3町内カイばーけん→P Ⓙ HS Ⓒ 今日はカイ散→Lv2町内カイばーけん×1〜4→2段ジャンプ【K→S→HS】

●スレイヤー補足:➡＋HS→近距離立ちS後はジャンプ【S→⬇＋K→K】→2段ジャンプ【K→⬇＋K→D】が基本。軽量級キャラは2段ジャンプ後をジャンプK→ジャンプDに切り替えよう。
●ロボカイ補足:上記の連続技Ⅲ、Ⅳで、町内カイばーけんを出すときにレバーを⬇⬋⬅⬇と入れると、2段ジャンプが暴発し、連続技を最後までつなげなくなる。意識的にレバーを➡で止めよう。



対戦攻略

聖騎士団ソル

ORDER-SOL

ファフニール以外からはまとまったダメージを与えにくい聖騎士団ソル。与えるダメージの平均値を上げて、勢いに乗って攻め倒そう。

Text:ケンちゃん

テクニカルにガードを崩す

バンディットリヴォルヴァー プロトタイプをフォースロマキャンした後はジャンプ攻撃を出せる。これを利用すれば効果的に相手のガードを揺さぶれるぞ。

遠距離立ちSをガードさせたときにテンションゲージが25%以上あれば、ヒットストップ中にレバーを⬆へ入力してジャンプ属性を仕込んでからバンディットリヴォルヴァープロトタイプを出そう。そしてフォースロマキャン→ジャンプSとガードさせた後、連続ガード時は姿勢が変わらない現象を利用した2段ジャンプHS→Dと着地下段攻撃で二択を迫りたい。なお、下段はファフニールがオススメ。テンションゲージが無い場合はしゃがみK→近距離立ちS→足払いでいいだろう。



フォースロマキャン直後にジャンプSを出すのが難しい。P+K+HS→Sというボタン操作が理想だ。

しゃがみSカウンターを狙え！

ジャンプDを地上の相手にヒットさせると前作より遠くへ吹き飛ばすため、➡+HSロマキャン後の追撃は新しい構成が必要。Ⅰはチャージゲージが Lv1時に使う連続技。➡+HSをロマキャンした瞬間に低空空中ダッシュHSで追撃し、着地後立ちKへつなげよう。Ⅱはチャージゲージが Lv2時のもの。空中Lv2シュトルムヴァイパー後に画面端に到達した場合のみ、さらに追撃できる。なお、メイ、ミリア、チップ、梅喧、ブリジットにはジャンプHSから直接空中Lv2シュトルムヴァイパーへ。

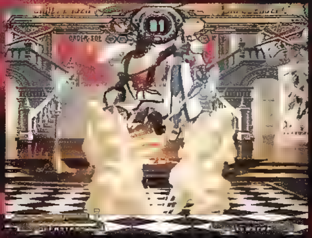
しゃがみSカウンターヒットからの連続技

Ⅰ【しゃがみS(カウンターヒット)→➡+HS】Ⓡ 空中ダッシュジャンプHS→立ちK→近距離立ちS→足払い

Ⅱ【しゃがみS(カウンターヒット)→➡+HS】Ⓡ ダッシュジャンプ【HS→D】Ⓒ 空中Lv2シュトルムヴァイパー→(画面端到達)【立ちK→近距離立ちS】→ジャンプHS→S→空中Lv1バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ

空中投げから追撃せよ！

聖騎士団ソルの空中投げは通常ジャンプ程度の高度の相手に空中投げを決めたときにチャージゲージが Lv3なら、着地後に Lv3サーベイジファングで追撃できる。サーベイジファング後はダッシュ立ちK→近距離立ちS→ダッシュ慣性残しジャンプP→S→HS→Dで追撃できるので、トータルダメージもなかなかだ。常に追撃まで頭に入れておこう。



跳び込みにジャンプHSを使ったときに、たまに空中投げに化けることも多い。状況を見逃さずLv3サーベイジファングをたたき込め！



対戦攻略

アバ

A.B.A

今月は結合の有効活用法を一挙紹介!! ダウン追い打ちや連続技で決まる状況が多く、諸刃モードを長く維持できるようになるぞ。

Text:パチ

結合で輸血パックを温存する

本作での結合は攻撃判定が大きくなり、ダウン追い打ちに使えるようになった。デッドアングルヒット後の追撃や、画面端なら地上版結合からダウン追い打ち結合も可能。輸血パックの消費を抑えて諸刃モードに移行できるぞ。

通常モードの投げ後は、一部のキャラにはダッシュ結合や、牽引フォースロマキャン結合が決まる。ダッシュ結合が入るキャラは、メイ、ミリア、梅喧、ファウスト(ダッシュ必要無し)、闇慈、ジョニー、ヴェノム、テスタメント、ディズィー(難しい)、スレイヤー、イノ、ブリジット。牽引フォースロマキャン結合はソル、カイ、ポチョムキン、チップ、紗夢(難しい)ロボカイ、アバ、聖騎士団ソルに決まる。



通常モードの投げは、FB版断罪などが狙いめ。画面中央でも狙え、輸血パックを使わないのがうれしい。

結合を駆使した連続技

結合で諸刃へ繋げる連続技を紹介。体力、諸刃ゲージを回復しつつ諸刃モードを維持できるので強力だ。Ⅰは空中ダッシュ【S→HS】は最速で出し、HSヒットの相手がアバよりも上の位置にするのがコツ。後半の{しゃがみS→結合}の部分は、メイ、ミリア、エディ、ファウスト、チップ、アクセル、闇慈、ヴェノム、ディズィー、イノ、聖騎士団ソルに決まる。{しゃがみS→飽食→ダッシュ➡+P〜}の部分はカイ、ポチョムキン(➡+Pは2ヒット)、梅喧(➡+P省く)、紗夢(➡+P省く)、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、ロボカイ用だ。ダッシュ➡+Pを低めに当て、飽食後は若干引き付けて立ちPで拾う。なお、対象外であるソルはしゃがみHS後、ジャンプ【S→HS→D】→結合、ジョニーは空中ダッシュ【S→HS】後、根絶を省いて近距離立ちS→しゃがみS→結合とする。

Ⅱは画面端用で、結合→ダウン追い打ち結合と決める。バーストを警戒するのなら、投げから直接結合を2セット決めてもいい。

Ⅲは投げからFB版断罪でダウンさせ、体力回復量の多い分離→結合とつないで諸刃モードを維持する連続技。しゃがみS後の断罪を出すタイミングでバーストも警戒できる。また、メイ、梅喧、紗夢、など浮きの高いキャラは、ダッシュ分離→結合と出す。ブリジットには投げから直接FB版断罪を決めよう。また、画面端は断罪→しゃがみHS(浮きが軽いキャラには省略)→FB版断罪→ダッシュ分離→結合がバーストにも強くオススメだ。

結合で締める連続技

Ⅰ【諸刃】(画面端)空中ダッシュ【S→HS】→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ 空中ダッシュ【S→HS】→根絶→{しゃがみS→結合} or {しゃがみS→飽食→立ちP→近距離立ちS→結合}→結合

Ⅱ【諸刃】(画面端)投げ→しゃがみHS→断罪→結合→結合

Ⅲ【諸刃】投げ→しゃがみHS or ダッシュしゃがみS→FB版断罪→分離→結合

GGXX事典 ΛCORE

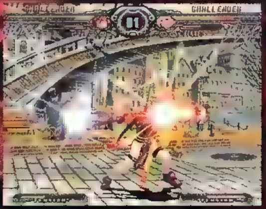
●聖騎士団ソル補足:Lv2シュトルムヴァイパーは低空で当てればほぼダウンを奪える。ヒット後に画面端に到達しない場合は、アクションチャージした後に起き攻めを狙おう。
●アバ補足:通常投げ後の結合は、アクセル、ザッパには決まらない。牽引フォースロマキャン結合はフォースロマキャンを➡⬇⬇⬇⬅→K+S+HS→ボタン三つ離しと入力すること。



立ち回りのアクセントになるファフニールと空中投げ。それぞれの性能を理解して立ち回りに組み込み、攻めをより強固なものにしよう。
Text:ねぎ

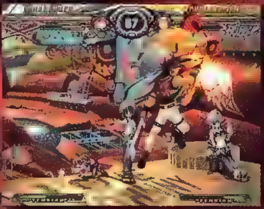
ファフニールの性能

ファフニールは長い投げ無敵を持つ上、ガードされても大幅にソル側が有利。前側の足には前作同様、くらい判定は無い。主な用途は、攻撃のスキへの差し込み。位置を調節し、下段のけん制を避けつつ当たるようにしたい。画面端付近では、相手を押し込む目的で使える。カウンターヒットすれば、見返りは大きいぞ。


リバーサルやダッシュからの投げを読んで出すのも効果的。

空中投げだけで終わらせない

本作のソルの空中投げは、よほどの高空でない限りダウン復帰できない。状況次第では追撃しつつダウンを奪えるので、相手のダウン復帰を狙ったり、跳び込みへの対空として積極的に狙っていこう。追撃は、投げたときの高度で追撃内容を変える必要がある。Ⅰは基本形で、画面端ならある程度高い位置でもOK。Ⅱは重量が軽いキャラクターに以外に。Ⅲは重量が軽いキャラクター限定で、画面中央で決まる点は大きい。高度があるとクリーンヒットしないので気を付けよう。


立ちKでの対空を意識させておき、空中投げを狙おう。

空中投げからの連続技

- Ⅰ (画面端)空中投げ→HSヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし
- Ⅱ (画面端)空中投げ→立ちK(1段目)→しゃがみHS Ⓒ HSヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし
- Ⅲ 空中投げ→ファフニール(クリーンヒット)→ダッシュしゃがみHS Ⓙ S Ⓒ サイドワインダー★→ダッシュしゃがみHS Ⓙ S Ⓙ S Ⓒ Sヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし

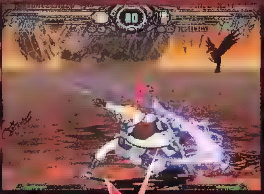
➡+Pカウンターヒットを狙え!

カイの➡+Pは、長い上半身無敵がある上に判定が強いので、対空技として優秀だ。また、暴れや打点の高いけん制技つぶしにも使え、カウンターヒット時は相手を横方向に吹き飛ばせる。なお、➡+Pがカウンターヒットしたら、➡+P先端ヒットでも連続技になるしゃがみHSにつないで、空中連続技を決めよう。


対空手段だけではもったいない。地上戦でも積極的に使え。

➡+HSを使って相手を固めろ!

接近戦で相手を固めるときは、【➡+P→➡+HS→➡+K】のガトリングがオススメ。➡+P→➡+HS間は7フレーム空くが、➡+HSの攻撃判定が大きいためジャンプで逃げようとしてもヒットしやすい。さらに、➡+HSと➡+Kが前進するため、間合いが離れにくく、➡+Kはガードさせれば有利。➡+K後は再度➡+Pにつなげれば、ジャンプや暴れを防止できるのでループを狙おう。フォルトレスで間合いを離す相手には、➡+K後をダッシュしゃがみPにしたり、➡+HS Ⓒ Sスタンエッジにするといい。特に、後者は➡+HSが先端でフォルトレスされてもSスタンエッジが連続ガードとなる。フォースロマキャンからダッシュして、一気に接近しよう。



➡+HSをガードさせたら➡+Kにつないで固めるか、しゃがみSやダストにつなぎ、ガード崩しを狙うのが効果的。



今回は、➡+Pと➡+HSの有効な使い方を紹介。どちらも地味ながら非常に強力な通常技。性能を理解して的確な場面で使おう。
Text:KYO



連続技の威力が全キャラ中トップクラスを誇るメイ。イルカさん・縦フォースロマキャンを利用して、始動パターンを増やそう。
Text:ケンちゃん

Sイルカさん・縦フォースロマキャンを使え!

各種イルカさん頑張ってが便利なので目立たないが、引き戻し効果があるSイルカさん・縦のフォースロマキャンも役立つぞ。

Sイルカさん・縦を空中の相手にヒットさせたときに、打点が低いと近距離立ちSで追撃できない。しかし、フォースロマキャンすれば着地後に近距離立ちSで追撃可能。同じ状況でテンションゲージを節約したければ、しゃがみP→近距離立ちS→Sイルカさん・縦で追撃し、高度を調節するのもいい。また、Sイルカさん・縦が相手のしゃがみ状態にヒットしたときもフォースロマキャンすれば、近距離立ちS→立ちHS→Sイルカさん・縦ループへと持ち込める。一気に勝負を決めるチャンスなので、積極的に狙っていこう。



Sイルカさん・縦のフォースロマキャンタイミングは遅め なので、相手のジャンプを確認してからボタンを押そう。

➡+HSでジャンプ防止

➡+HSはメイの前方上方向から地面にかけて広い攻撃判定を持つため、地上戦を嫌がって跳びやすい相手に効果的なけん制技として利用できる。➡+HSを出すときは、必ずキャンセルSイルカさん・縦までワンセット。➡+HSがうまく空中ヒットするとSイルカさん・縦が連続ヒットするので見返りは大きいぞ。


➡+HSはスキが気になるが、リターンの大きさは一級品。

GGXX事典 Λ CORE

●ソル補足:Ⅱは重量が重い相手には、叩き落としが空振りすることもある。ダウン復帰されるが、画面中央では【遠距離立ちS→立ちHS】が決まる。 ●カイ補足:画面中央で➡+HSが空中の相手にヒットしたら、タイミングよく➡+HSをつなげるだけで連続技になるぞ。 ●メイ補足:➡+HS→Sイルカさん・縦のタメが難しい場合は、HSボタンを押し続けて発生を少し遅らせよう。

対戦攻略



蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

朝凪の呼吸は龍刃強化が一般的だが、ほかの必殺技にもまだまだ可能性ある。逆鱗を強化して、一味違った紗夢を演出してみよう。

Text:

強化逆鱗を利用したガード崩し

前作とは違い強化必殺技が単発では出せなくなったため、逆鱗を強化していても立ち回りに役立つ特殊軌道逆鱗は通常版が出せるようになった。強化逆鱗は空中連続技の締めや、ガード崩しに使えるので、強化する価値は十分にあるぞ。

強化逆鱗によるガード崩しは、キャンセル爆蹴→足払いによる下段攻撃と、爆蹴→足払い空振りキャンセル強化逆鱗での二択が基本。空振りキャンセル強化逆鱗は、爆蹴後↓↙←＋K→Kと素早くボタンを2回押すと出しやすい。ただし、足払い空振りキャンセルからの強化逆鱗は移動距離が長いので、至近距離から狙うと相手を跳び越えてしまう恐れがある。そのため、遠距離立ちSや足払いの先端から狙っていこう。



強化逆鱗は約18フレームで相手のしゃがみ状態を攻撃できるので見切られにくい。ヒット後は立ちPで追撃だ。

通常投げ後の追撃技

Ⅱはメイ、梅喧、Ⅲはポチョムキン、テスタメント、Ⅳはロボカイ、Ⅰはそれ以外への連続技。Ⅰ～Ⅳ共通で、最後のしゃがみHSは可能な限り低い打点で当てること。

通常投げ始動連続技

Ⅰ 通常投げ→ジャンプS Ⓙ HS Ⓒ 剣楼閣→遅め強化逆鱗→しゃがみHS Ⓒ 朝凪の呼吸

Ⅱ 垂直ハイジャンプHS※ Ⓒ 剣楼閣→遅め強化逆鱗→しゃがみHS Ⓒ 朝凪の呼吸
※対梅喧は初段をジャンプSに

Ⅲ 垂直ハイジャンプ※[S→HS] Ⓒ 剣楼閣→遅め強化逆鱗→しゃがみHS矢朝凪の呼吸
※対ポチョムキンは前方ハイジャンプ

Ⅳ 前方ジャンプS Ⓙ 垂直ジャンプHS Ⓒ 龍刃→強化逆鱗→しゃがみHS→朝凪の呼吸

ジャンプS重ねからの二択

通常投げからのアクセルボンバーループの締めで旋鎖撃や画面端付近でHS弁天刈り、追加アクセルボンバーを決めた後は、ジャンプSの2段目を重ねる起き攻めが有効。相手の起き上がりに合わせてジャンプSの2段目を重ねた後は、中段のアクセルボンバーと下段の着地足払いの二択が仕掛けられる。この起き攻めの利点は、中下の攻撃がほぼ同時のタイミングになる上に、ジャンプSの2段目に引き戻し効果があるので、フォルトレスされても距離が離れないことだ。さらに、フォルトレス時は硬直が増えるので連続ガードになるぞ。また、重ねがしっかりしていれば一部のリバーサル必殺技もガードが間に合うという非常に優れた起き攻めなのだ。



ジャンプSの2段目を重ねれば相手を引き寄せられる。そこからアクセルボンバーと着地足払いの二択で崩そう。

画面端の連続技

注意点はしゃがみSでの拾い方。2ループ目は少しダッシュして低め、3ループ目は高めに当てよう。連続技を決めてダウンを奪ったら、再び起き上がりにジャンプSを重ねよう。

画面端連続技

(画面端)アクセルボンバーor{足払い→鎌閃撃} Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ D→アクセルボンバー→{しゃがみS(2段目)→D→アクセルボンバー}×2→鎌閃撃→旋鎖撃　※アバと紗夢以外に入る。ソルは最後の旋鎖撃を省く。

紗夢は足払い始動の場合、フォースロマキャン後をダッシュジャンプHS→D→アクセルボンバーに。アバは2ループ以降を変化させる。中段始動はジャンプD→アクセルボンバー×2→ダッシュしゃがみS(2段目)→HS弁天刈り→追加アクセルボンバー。下段始動は2ループ目以降をジャンプD→アクセルボンバー×2→鎌閃撃→旋鎖撃にする。

対戦攻略



アクセル＝ロウ

AXL LOW

画面端でジャンプSを重ねる強力な起き攻めと、そこからの連続技を紹介する。連続技のダメージが高いので、必ずマスターしたい。

Text:

対戦攻略



御津 闇慈

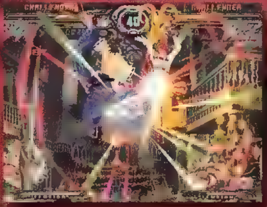
ANJI MITO

紅や蒼で対応しきれない部分はフォースブレイク版紅の出番だ。ガードポイントの主軸、→＋Kのリスクを減らし、積極的に狙おう。

Text:ねぎ

それぞれの紅の利点

紅はテンションバランスが通常状態でも約30%。最大なら1回で60%以上テンションゲージがたまるため、テンションゲージ回収役として役立つ。また、重量が重いキャラクターに決めれば、ダウン復帰のタイミングが比較的難しいことも覚えておこう。フォースブレイク版の紅は、1段目の攻撃判定が蒼よりも横に広い上、無敵時間がある。密度が高い連係や多段技への割り込みは、蒼よりもこちらを使い、できるだけ安全に切り返したい。なお、引き戻し効果もあるので、よほど遠い場合以外は最後までヒットするぞ。



対アバ戦では、通常の紅でテンション1回分得することも。



フォースブレイク版なら、これだけ離れていても1段目がヒット。さらに引き戻し効果で回転に巻き込み、確実にダウンを奪える。

→＋Kのスキを軽減

スキが大きく反撃されがちな→＋Kだが、動作の終わり際のみ立ちKでキャンセルできるという特徴がある。特に空振りキャンセル可能な点が大きな魅力。これなら反撃しようとした相手の出鼻を挫けるので、必ず入力すること。なお、→＋Kからは、ガトリングで←＋Pを出せることも覚えておくといい。



蒼を意識してKを連打しておけば、自動的に立ちKが。

GGXX 事典 ΛCORE

●紗夢補足:強化逆鱗は確実にダウンを奪えるため、確定場面でのみ使えば必ず再度朝凪の呼吸を使えるのが強みだ。　●アクセル補足:二択で出す足払いはヒットを確認し、ヒット時はフォースロマキャン、ガード時は旋鎖撃につなごう。　●闇慈補足:しゃがみHSは攻撃レベル4。ガードされたときは、通常とは異なるエフェクトで、さらに相手の硬直時間が6フレーム増加する。

対戦攻略



テスタメント
TESTAMENT

昇り空中バッドランズのループにより、連続技が進化したテスタメント。大ダメージを与えつつ、テンションゲージを回収しよう。
Text:ゆきの

バッドランズを極める

守りが堅く立ち回りが強力なテスタメントだが、連続技も優秀なものを持っている。マスターすれば、より優位に闘いを進められるぞ。

今回紹介する連続技は、ジャンプ直後の空中バッドランズを利用したもの（詳しくは右カコミ参照）。空中バッドランズは地上版よりも移動距離が長い上、発生が早く硬直時間が短いので、連続で決めることが可能なのだ。ダメージはさることながら、テンションゲージの増加量が多いので、その後の展開を有利にできる。

空中バッドランズは、⬇↙⬅↘と入力しつつジャンプした瞬間にPを押すのがコツ。空中版は硬直時間が短いため、つなぎのタイミングは地上版→空中版より空中版→空中版の方が早いことに気を付けたい。

主に通常投げからの追撃で活躍するこの連続技だが、決めるチャンスはほかにもある。特に、中下段の二択から決められるⅡとⅢは、実用性が高いのでマスターしておきたい。

なお、連続で決められる回数は相手キャラによって異なり、決めにくいキャラも居る。キャラごとに回数や入りやすさを覚えていこう。



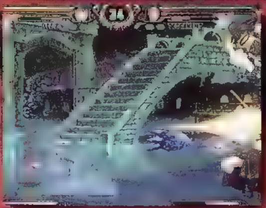
通常投げやHSエグゼビーストから➡+K↓バッドランズ。その後、昇り空中バッドランズを連続で決めよう。

空中バッドランズを使った連続技

- Ⅰ 通常投げ→➡+K Ⓒ バッドランズ→昇り空中バッドランズ→昇り空中バッドランズ
- Ⅱ （画面中央付近）足払い Ⓒ HSエグゼビースト→➡+K Ⓒ バッドランズ→昇り空中バッドランズ→昇り空中バッドランズ→マスターオブパペット
- Ⅲ （画面中央）【➡+P→近距離立ちS→足払い】Ⓒ HSエグゼビースト Ⓕ ➡+K Ⓒ バッドランズ→昇り空中バッドランズ→昇り空中バッドランズ

ジャンプ中⬇+Sで崩す

最低空の昇り空中ダッシュ⬇+Sは、ファウスト、ザッパ、ブリジット以外にはしゃがみ状態にも当たる。画面中央だとめくりになり、相手の頭上を通過するが、画面端ならディレイでHSを出せば連続ヒット。地上連続技がつながるぞ。突発的に出すほか、ジャンプキャンセルから出すなど、ガード崩しに役立てよう。

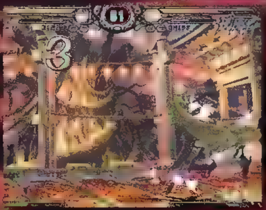


画面端ならここからHSが連続ヒット。連係の各所から狙おう。

画面端の連続技はコレを使え！

メイ、ミリア、ポチョムキン、ファウスト、テスタメント、チップ、梅喧、紗夢、ザッパ、ブリジットには、画面端で➡+Pから木の実をとる時に使ってたんです（以下、木の実）が連続ヒットし、さらに追撃が可能。前述の10キャラには、ほかの連続技より高威力でテンションゲージの効率がいいこのパーツを使おう。

Ⅰは➡+Pから木の実につなぐ基本形。木の実を省けば、ダメージは落ちるが全キャラに決まる。Ⅱは、重量が軽いキャラ以外に決められる連続技。難度はやや上がるが、より大きいダメージを与えられる。



ジャンプ攻撃始動の場合は、着地後に直接➡+Pを決めよう。

➡+Pを使った画面端の連続技

- Ⅰ 【しゃがみKor近距離立ちS→➡+P】Ⓒ 木の実を取る時に使ってたんです→ダッシュ➡+HS（木の実発射→2段目ヒット）Ⓙ S Ⓙ【S→D】
- Ⅱ ダッシュ【しゃがみKor近距離立ちS→➡+P】Ⓒ 木の実を取る時に使ってたんです→空中ダッシュHS Ⓒ P独りにしてください（木の実発射→泡破裂→着地）→近距離立ちS Ⓙ S Ⓙ【S→D】

対戦攻略



ディズィー
DIZZY

ジャンプ中⬇+Sを駆使し、よく話し相手になってくれますを使った連係を強化。画面端では、➡+Pで連続技の威力アップを図れ!!
Text:ねぎ

対戦攻略



イノ
I-NO

前作までと同じく、今作のイノも画面端の連続技の威力が非常に高い。相手を画面端に追い詰めたら、今回紹介する連続技を狙おう。
Text:KYO

連続技で一気に体力を奪え！

Ⅰは、しゃがみ状態の相手のみに決まる連続技。ヒット数が増えると決めにくくなるので、ダッシュKやしゃがみKでガードを崩しつつ直接決めよう。立ちK後のジャンプSは、最速の必要があるので注意。狂言実行はどちらもタメずに出すこと。

なお、ポチョムキン、ジョニー、ロボカイ、聖騎士団ソル、アバ以外のキャラには、➡+P Ⓒ S大木をさする手から同様の連続技が決まる。相手が立ち状態の場合は、➡+Pにつないで連続技に移行しよう。

ⅡとⅢは、テンションゲージを使った連続技。ジャンプ仕込みをしておかないと、ケミカル愛情（横）後の空中ダッシュができないことに注意。ダッシュの着地で狙うか、近距離立ちSや立ちHSでジャンプ仕込みをしておこう。立ちHSでジャンプ仕込みする場合は、立ちHSのヒットストップ中に➡↘⬇↙⬅↖➡or➡↘⬇↙⬅➡↙＋Kと入力するといい。

Ⅱをメイ、梅喧、ブリジットに決める場合は、ケミカル愛情（横）をジャンプ直後の空中版に変更。P狂言実行は十分にタメて、相手が落下してから出すこと。P狂言実行が高い位置でヒットしたら、空中ダッシュHS Ⓒ K狂言実行で追撃しよう。

Ⅲをミリアに決める場合も、ケミカル愛情（横）をジャンプ直後の空中版に。また、紗夢には近距離立ちS Ⓒ ケミカル愛情（縦）が2セット決まる。近距離立ちSを素早く出し、高い位置で決めるのがポイントだ。

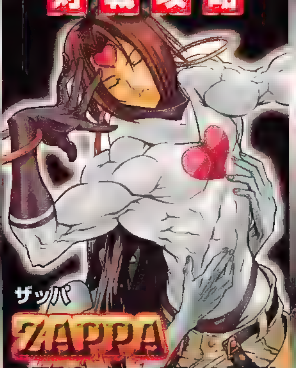
画面端限定の連続技

- Ⅰ （相手しゃがみ状態）【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ S大木をさする手→立ちK Ⓙ【S→HS】Ⓒ S狂言実行→近距離立ちS Ⓙ【S→HS】Ⓒ K狂言実行
- Ⅱ 【近距離立ちS→➡+P→立ちHS】Ⓒ ケミカル愛情（横）Ⓕ 空中ダッシュS Ⓒ ケミカル愛情（縦）→近距離立ちS Ⓒ ケミカル愛情（縦）※→近距離立ちS Ⓙ【S→HS】Ⓒ P狂言実行→空中ダッシュ【S→HS】Ⓒ K狂言実行　※ソル、ミリア、チップ、紗夢、ヴェノム、ディズィー、聖騎士団ソル、アバ以外のキャラ専用
- Ⅲ （Ⅱの※から）近距離立ちS Ⓙ【S→HS】Ⓒ K狂言実行　※ミリア、チップ、紗夢、ヴェノム、ディズィー、アバ専用

GGXX事典 ΛCORE

●テスタメント補足：空中バッドランズが決まる回数は、相手キャラの浮きの高さで変化。浮きの高いキャラには4〜5発決まるぞ。　●ディズィー補足：画面端の低空空中ダッシュ⬇+Sが空振りしたら、すぐにジャンプKを出すか、再度空中ダッシュして⬇+Sを出すといい。　●イノ補足：今作の近距離立ちSは持続時間が延び、後半は上方向に攻撃判定がある。かなり高い位置で拾えるぞ。

対戦攻略



ザッパ
ZAPPA

大憑依時の➡＋Dを使った連続技と、そこからガード不能ループに持ち込む連係を紹介。ザッパ使いはマスター必須の強力連係だ!!

新犬連係でガードを崩せ！

犬憑依時にオススメしたい連係が、【しゃがみK→近距離立ちS→➡＋P（→➡＋D）】Ⓙ 空中ダッシュP×4〜5（2発目ぐらいの犬が最も高く跳ねたタイミングで➡＋P・D同時押し）→【立ちP→しゃがみK(⬇＋K・D同時押し)】→犬攻撃(⬇＋D)ヒット。➡＋Pまでにヒット確認し、ヒットしていたら➡＋Dを挟んで空中ダッシュPにつなごう。

空中ダッシュP連発中のP・D同時押しは、ガトリング中なのでバーストは暴発しない。着地後は立ちP→⬇＋K・D同時押しと入力すれば、【立ちP→しゃがみK】→犬攻撃（⬇＋D）が連続ヒットする。立ちPからガードされても、ガード不能の犬攻撃（⬇＋D）がヒットしやすいぞ。



➡＋Pヒット時は➡＋Dを挟んで空中ダッシュPで運ぶ。途中で➡＋P・D同時押しを入力し、犬を前進させよう。

これで相手を画面端に追い詰めたら、遠距離立ちS（水たまり部分を重ねる）→犬攻撃（⬇＋D）を繰り返すガード不能連係に持ち込もう。犬攻撃（⬇＋D）は、遠距離立ちSがヒットした場合は連続ヒットし、バックステップされた場合はそのスキに当たるタイミングで出すのが理想だ。

連係を繰り返して間合いが離れたら、犬攻撃（⬇＋D）後に相手がダウンしたタイミングで犬攻撃（➡＋D）を出して犬を前進させよう。その後、相手の起き上がりに遠距離立ちSの水たまり部分を重ね、バックステップの終わり際を想定してダッシュ立ちP→⬇＋K・D同時押しだ。

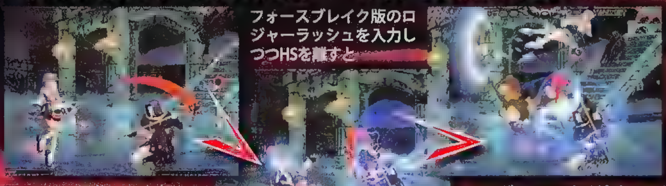
なお、アバ以外の女性キャラとブリジットには犬攻撃（⬇＋D）後にダウン回避されるので、ダッシュ礼儀作法はここから→こんにちは三匹のムカデで追撃し、霊魂を稼ごう。

引き戻し中にYOYO技!?

YOYO配置後に使える引き戻しは、ボタン押しっぱなしでタメが可能だが、このタメ後は引き戻し中にYOYO技を出すことができる。HSを離す直前〜直後にYOYO技のコマンドを入力すれば、YOYOが戻ってきつつ入力したYOYO技が発生するぞ。

オススメは、フォースブレイク版のロジャーラッシュやジャックドロジャー。コマンドを入れつつHSを離せばOKなので、比較的簡単だ。

通常版のロジャーラッシュやロジャーゲットなども出せるが、HSを離した直後に再度HSを押してコマンドを完成させる必要があり、入力はかなりシビア。だが、使いこなせれば立ち回りが大幅に有利になるので、ぜひ練習してもらいたい。



YOYOを配置後、HSを押しっぱなしにして引き戻しをタメている最中に……

フォースブレイク版のロジャーラッシュを入力しつつHSを離すと

YOYOが戻ってくる途中でロジャーラッシュが発生。立ち回りで使っていこう。

しゃがみSからの追撃

中間距離のけん制技として役立つしゃがみSだが、暴れつぶしとしても優秀な性能を持っている。カウンターヒット時は相手を浮かせつつ手前に引き寄せる効果があるので、➡＋Sにつないで空中連続技を決めることができるのだ。➡＋Sでハイジャンプ仕込みをしておくと、空中連続技を決めやすくなるぞ。

また、対空のけん制技としてしゃがみSを使うときなどは、ジャンプキャンセルを仕込んでおき、カウンターヒットしたらジャンプPから空中連続技を決めることも重要だ。ダメージを与えられる貴重な場面なので、常に意識しておこう。

対戦攻略



ブリジット
BRIDGET

引き戻しタメ中のYOYO技を利用すれば、立ち回りを強化できる。暴れつぶしに使えるしゃがみSからの追撃も覚えておこう。

Text:ゆきのせ

CORE よもやま話

突発的に開始したこのコーナー。今回は、発生が早くなり適当に出していい風潮が広まりつつある、青色サイクバーストに注目!

青色バーストってどうよ？

ケンちゃん（以下ケン）: あ、攻略チームに新規参戦したロケットさんじゃないですか。いきなりだけど、今回は青色サイクバースト（以下バースト）の発生が19フレームになったせいで、バースト対策がやりにくいよね。

ロケット: 確かに確かに。ぶっちゃけ、地上で連続技くらってるときは適当に青色バースト使っちゃってもいいんじゃない？　って感じ。

ケン: 出されたのを見てからガードするのも難しいレベルだよ（笑）。昔はエディで分身連係中にバーストされても、見てからダッシュをフォルトレスで止めてガードできたんだけどね……。今回はムリ。

ロケット: 逆に、バーストくらった側の行動も熱いよね。通常ヒット時はダウン復帰できるから、すぐに空中ダッシュ攻撃で突っ込んでくる（笑）。

ケン: あれはヤバイ。慣れるまでくらいまくったよ。あまりにくらい過ぎて、バースト当てた後は必ず➡＋Pを置いておくクセがついたよ。

結局、脊髄でOKなの？

ケン: じゃあ、オレのスレイヤーとロケットロボカイで対戦しますか。

ロケット: ういうい、了解。

（対戦中……）

ケン: う〜、めんどくせー！（脊髄バースト使用）

ロケット: ……立ちHSをフォースロマキャンすればガードできるよ。

ケン: 何だよ、地上連続技中でも全然適当でOKじゃないじゃん!!

ロケット: まあ、ロボカイはバースト対策に向いてる技が多いから……。

ケン: 確かに、立ちPとかジャンプPとか向いてるな。バースト対策しやすいキャラには、さすがに脊髄バーストを控えた方がいいのか……。

ロケット: 地上技をジャンプキャンセルして空中連続技を決めるとき、ジャンプ攻撃に空中投げを仕込むとか、簡単な対策はやって損しないよ。

ケン: 確かに確かに。難度は上がったけど、対策しておけばある程度脊髄バーストに対処できるってことだな。オレもきっちり調べておこう。



全体動作が19フレーム以下の技は、バースト対策に使える。自キャラの対応技を、2月中旬発売予定のムックでチェックしておこう。

GGXX 事典 ΛCORE

●ブリジット補足：引き戻し（タメ）からHSで入力するYOYO技を出す場合は、HSを押した状態でコマンドのレバー部分を入力しつつ、HSを離した直後に再度HSを押そう。
●ザッパ補足：空中ダッシュP連発での運びは、相手が立ち状態のとき限定。また、立ちやられの姿勢が低い、メイ、梅喧、ファウスト、ザッパ、アバには入らない。

バージョン2.1稼働！ 変更点・新要素・新カードを一挙公開！

ついにそのベールを脱いだVer.2.1。過去最多数の新カードが追加されるとあって、全国各地では大いに盛り上がっていることだろう！　今回は注目の新要素・新カードを紹介していくぞ！

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2007年1月25日（稼働中）
■使用基板：RINDBERGH

Text：fan114（新システム、新カード紹介、コラム）
カイゼルちくわ（座談会、銅雀台）

三国志大戦2
SANGOKUSHI TAISEN 2
若き獅子の鼓動

レジェンド紹介……………………52ページ
システム変更点……………………53ページ
追加カード紹介 魏………………54ページ
追加カード紹介 蜀…………54,55ページ
追加カード紹介 呉………………56ページ
追加カード紹介 涼・袁・他……57ページ

新バージョンではレジェンドも多数追加！



イラスト：本宮ひろ志



イラスト：本宮ひろ志

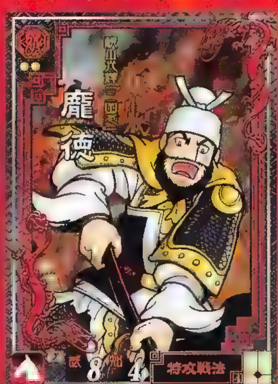
Ver.2.1ではレジェンドが大量に追加されている。今回紹介しているのは数あるレジェンドの中のごく一部のもの。『天地を喰らう』の呂布といえば？　そう、碧い瞳に金髪の呂布だ。イラスト以外は【SR】呂布と同じ仕様で、他軍では初のレジェンドとなり、呂布使いにとってはたまらないだろう。【LE】馬超は『天地を喰らう』の作中に登場しなかったため、何と本作のために本宮ひろ志先生が描き下ろしたイラストとなっている。能力も既にある馬超とは異なっており、武力と速度が上がり、槍撃ダメージが上がる「獅子の剛槍」を引っさげての登場。蜀の2.5コスト枠に名乗りを上げた。そしておなじみ、横山光輝三国志からは待望の呉のレジェンドが登場。【LE】周瑜は【SR】周瑜と同じ能力、「最期の業炎」で自身を犠牲にしつつ多くの敵を焼き払おう。レジェンドの魅力の一つでもある専用ボイスももちろん用意されているので、原作を読んでおくと思わずニヤリとできるかも。今回紹介した以外にも多くの武将の存在が予想される。レジェンドデッキを構築するべく、目指せ！　オールコンプリート！



イラスト：横山光輝／光プロ

新レアリティ「レジェンド（黒）」も登場

今回から新たなレアリティが追加。その名も「レジェンド（黒）」（略称は【LEB】）。横山光輝先生のイラストと黒い枠が目印で、レジェンドよりも手に入れやすくなっているとのこと。今回紹介するのは、龐徳、徐庶、魯粛の三人だが、それぞれ【SR】、【R】の同名武将カードと同じ能力を持つので、十分実用的だ。レジェンド（黒）も多くの種類が用意されている様子。果たしてコンプリートできるか？



イラスト：横山光輝／光プロ



イラスト：横山光輝／光プロ



イラスト：横山光輝／光プロ

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン＝【C】、アンコモン＝【UC】、レア＝【R】、スーパーレア＝【SR】、群雄英傑＝【HE】、レジェンド＝【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

新特技「覚醒」

追加要素の一つ、特技の「覚醒」。その効果は時間の経過とともに武力と知力が上がっていくというもの。この効果はその武将が撤退していたとしても関係なく、1試合を通じて残り時間が33カウント経過するごとに武力と知力が1上がり、最終的には武力と知力が2上がった状態になるのだ。試合の3分の1というと、何となく長そうに思えるが、実際に使用してみた感覚としては、意外とすぐに上がるような印象を覚えた。覚醒持ちの武将の基本能力値はコストに比べて低めに設定されているので、開幕は少々不利になるかもしれないが、中盤になればコストに見合った性能になり、終盤は高いスペックを誇るようになるので、試合後半に勝負をかけることができる。試合の組み立てを再考し、覚醒持ちの武将を生かした立ち回りを開発しよう。



[illegible]

イラスト：Wolfina





画像の通り、33カウント程度経過するたびに武力と知力が1上昇する。残り33カウントの時点で張苞は武力9知力5となり、コスト2では破格のスペックに。

新群雄伝「呂布伝」

三国志の物語上、最強の武人とうたわれた「呂布」。その呂布の波乱の人生をつづった物語が群雄伝の新伝として登場。武力において右に出る者はなく、天下無双の名にふさわしい呂布の武勇は、虎牢関の戦いで劉備・関羽・張飛の三人を一度に相手して互角に渡り合ったことからも異を唱える者はいないだろう。呂布伝ではそのほかにも数々の武勇伝が語られている。メインとなる西涼軍の【SR2】呂布を使いこなし、呂布伝をマスターしよう！



呂布伝第一章は「虎牢関の戦い」。これまでの群雄伝とは異なる視点で戦うことになる。



虎牢関の戦いでは董卓配下の武将だった呂布。この後、物語では董卓を殺害することになるが……



裏切りを繰り返し、敵が多かったと言われている呂布。群雄伝では曹操や劉備、袁紹といった群雄英傑たちを相手に戦っていくことになる。

計略ロック機能

スタートボタンを押すことで計略がロックされ、ほかの武将カードを触っても計略が変更されず固定されたままになる。これにより、計略を使う瞬間ほかのカードに触れてしまって計略を誤爆するということが無くなるわけだ。突撃や槍撃をしながら別の武将の計略を使えるので、範囲内に武将をそろえて号令を使いたい場合や、城から出てすぐに計略を使う場合にも有効だ。多くのプレイヤーはカードに触ってからボタンを押すことに慣れていると思うのでロックしていることをうっかり忘れないように（笑）。





部隊が密集していても計略が誤爆しないのは安心。ロックを心掛けよう。

連計持ち武将が増加

Ver2.1では連計の特技を持つ武将と、連計の計略を持つ武将が多く追加されている。今回紹介する以外にも連計の特技、計略持ちが数多く追加されているようだ。下で紹介している画像にある通り、「連環の連計」や「毒の連計」といった強力な連計持ちの武将が登場。前バージョンでは見る機会の少なかった連計だが、新バージョンではメインの計略として使うデッキが増える可能性もありそうだ。巧みな戦術で敵を連計の罠にはめよう！

【C】費禕（ひい）



イラスト：仙田聡

【C】梁興（りょうこう）



イラスト：牧野博

【C】張燕（ちょうえん）



イラスト：池田宗隆

連合号令

今までに無い計略の連合号令。これはその名の通り、計略名にある2勢力に効果がある号令だ。【R】鍾会（しょうかい）なら「魏蜀の連合号令」となっており、魏と蜀の武将両方の武力を上げることのできる計略となっている。連合号令の存在により2勢力のデッキでも強力な全体強化が可能になり、デッキのバリエーションが増えることだろう。【R】鍾会のほかにも連合号令を持っている武将は存在するので、勢力にあった武将を組み込もう。



イラスト：masaki

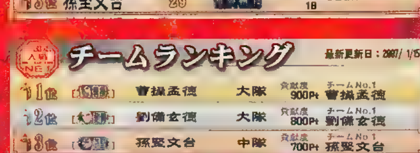


1勢力だけだと武力上昇値が少ない。2勢力で使ってこその連合号令だ。

新ランキングシステム

徳が同じ場合、今までは勝率の差で順位が決定されてきたが、これからは武功の差で順位が決定するようになる。また、三国志.NETで登録するチームのランキング、勢力別プレイヤーランキング、都道府県別のプレイヤーランキングがメインモニターで見れるランキングに追加。各分野でランキング上位を目指せ！





上で紹介した変更点のほかに、一騎討ちのタイミングが微妙に変化している。「無双」を出すためには、これまでのタイミングよりもわずかに早くボタンを押さなければならないようだ。こればかりは実際にプレイして慣れてもらうしかないが、わずかに早くなっているということを覚えておくといいだろう。

魏

剎那系の計略か増えた魏。短時間の爆発力が勝負の決め手となりそうだ。



【SR】関羽と同じ能力値。「神速の極み」は、武力が上がり「神速戦法」よりも速い速度で敵をほんろうできる計略だ。



高いスペックを誇る【SR】鄧艾。「剎那の神速」は短時間味方の騎兵の武力と移動速度を上げる計略。騎兵中心で構成されているなら「剎那の号令」よりも強力な計略だ。
イラスト：Wolfina



[illegible]た。スペックは低めだが、コスト1.5なのでデッキを圧迫しない点はうれしい。
イラスト：masaki

蜀

新たな号令や単体強化持ちの武将がバランスよく追加され、バリエーション豊富に。



本宮先生描き下ろしの【LE】馬超。
計略の「獅子の剛槍」は槍撃[illegible]ージが上がるのが最大の魅力。効果中いかに槍撃を[illegible]るかがカギだ。



イラスト：Wolfina

「剎那の求心」は魏の味方限定だが、【R】曹仁の「剎那の号令」の強化版といえる。スペックもまぁまぁなので、十分選択肢に入るだろう。



イラスト：戸橋ことみ

武力の最も高い味方の武力を、短時間だが大幅に上げる「剎那の勅命」。ここぞという時に使えば効果が期待できるだろう。



イラスト：結川カズノ

覚醒と伏兵を持つ。計略は範囲[illegible]武力を、短時間だが大幅に下げるというもの。コスト面から見ても非常に優秀な武将だ。



イラスト：Wolfina

「八卦陣の奥義」は範囲内の敵部隊数が味方と同じかそれ以上ならば落雷に、味方が多ければ号令に変化する強力な計略だ。

曹家・司馬家 系図



剎那系の計略が多く追加されているのが特徴の魏。いずれも必要士気が少ないので、開幕から勝負を仕掛けることも可能。後半でも気軽に使っていけるので使い勝手は非常に良く、デッキに一人は剎那系の計略持ちの武将が入りそうだ。

今回紹介した中では【SR】鄧艾（とうがい）と【R】司馬師（しばし）に注目したい。【SR】鄧艾はコストが高いので少し使いにくいが、「剎那の神速」は騎兵主体のデッキを組んだ場合、高い効果を発揮するだろう。二度使っても「神速の大号令」より必要士気が少ないので【SR】張遼の代わりも十分果たせるだろう。【R】司馬師は覚醒持ちのことを考えればスペック的にも優秀。何よりも「迅速なる鎮圧」が非常に強力。短時間ではあるものの、士気3で範囲内の敵の武力を大幅に下げるので、攻めはもちろん、守りは非常に強固なものになるだろう。



イラスト：杉浦善夫

ついに蜀の【SR】関羽が登場。高いスペックを誇り、敵を撤退させるたび武力と移動速度が上がる「武神降臨」を引っさげて登場。



排出停止の【SR2】劉備の騎兵版と思っていいだろう。「審激の大号令」は味方の武力を上げ、兵力を回復させる計略だ。



「車輪の号令」は【R】関羽の「車輪の大号令」より効果時間が短いもの。代わりにコスト2枠で車輪号令が使えるという利点がある。



イラスト：Wolfina

「長槍の号令」は槍兵の武力が上がり、無敵槍の長さが倍以上の長さになる計略。遠い位置からでも槍撃が届くようになるぞ。



待望の【SR】姜維が登場。コストに比べて能力は低いが、覚醒持ちなので後半は武力9知力9になる。「受け継ぎし陣法」は武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる「質実剛健」の号令版だ。
イラスト：風間雷太



イラスト：風間雷太

[illegible]と[illegible]新しい[illegible]「野戦の舞い」[illegible]ダメージを受けるという計略。敵、味方両方に効果が及ぶので使[illegible]



イラスト：飯田岳士

スペックは【UC】周倉と同じで、こちらは「長槍戦法」を所持。少ない士気で使えるのが魅力だ。



イラスト：仙田聡

「連環の連計」を持ち、コスト1で武力2知力8とスペックは悪くない。連計持ちの武将とセットで組めば脅威となるだろう。



イラスト：高松俊行

「戦線復帰」は自陣内限定で撤退した場所に味方を復活させる計略。敵の不意を突いた奇襲が可能になる⁉

人物相関図 蜀



全体号令持ちの武将の追加が目立つ蜀。さまざまなタイプのデッキバリエーションが増えそうだ。

注目どころは【R2】諸葛亮。自身がコスト2で武力5というのがやや頼りないが、「八卦陣の奥義」は非常に優秀。士気12から味方への二度掛けや知力10の落雷を6発落とすことができる。ポテンシャルは非常に高いので、デッキの軸としてデッキに組み込んでいけるだろう。

そして何といっても蜀を愛するユーザーが待ち焦がれた【SR2】関羽に注目。能力は募兵持ちの武力9知力6と申し分無い。「武神降臨」は軽い士気で長時間継続し、敵を撤退させるたび武力と移動速度が上がるという魅力的な計略だ。計略の性質を考えると、帰城する必要の無い募兵の存在はありがたいところ。扱いは簡単ではないが、ぜひ使いこなしてほしい。

呉

タメ計略の追加が多い呉。反計されないことを生かして戦術に組み込んでいこう。



イラスト：Wolfina

[illegible]の最後の[illegible]が侵攻してきた際も最後まで呉に忠義を尽くした人物だ。開幕は弱いが、終盤では[illegible]兵となる。



イラスト：風間雷太

コスト2.5にふさわしい能力を持つ【SR】陸遜。「孫呉の大号令」はタメが必要な英傑号令で、発動すれば[illegible]されている。ためている間の立ち回りがキーとなるだろう。



イラスト：[illegible]

呉軍には少ない貴重な騎兵。武力知力は【C】祖茂と一緒で、こちらは単体強化でため計略の「孫呉の武」を持っている。



イラスト：風間雷太

もともと魏の武将だったが、司馬師に反乱を起こして失敗し、呉に亡命した。「弱体徒弓（かちゆみ）戦法」は優秀な計略だ。



"徒弓（かちゆみ）"の名前が付く計略は、移動しながら弓攻撃ができるようになる効果がある。【UC】文欽の「弱体徒弓戦法」は、さらに矢を当てている武将の武力も下げるという計略。徒弓にはほかにもさまざまなバリエーションがあるぞ。



イラスト：[illegible]



コスト1.5にしては低い能力値だが、覚醒を持っているので後半はそれなりに。「決死の攻城」は攻城準備中のゲージが出ている時に使える計略で、乱戦されていようが強制的に城ダメージを与え、自身は撤退する。城ダメージは槍兵の城壁分ほどで、攻城する場所や城撃力にかかわらず一定となっている。



イラスト：中村博文

スペックはいまひとつだが、計略「大流星の儀式」を持つ。ため計略で、発動までに試合の約半分の時間を要するが、[illegible]。



「大流星の儀式」の儀式の威力はこのとおり！ ため時間は非常に長いが、一発で落城寸前まで追い込める！

孫家 系図



ほかの勢力と比べて特殊な計略の追加が目立つ呉。トリッキーな戦い方が可能となるか。デッキの主軸となる【SR】陸遜の能力は柵持ちで武力8知力9の槍兵と文句ナシ。計略も発動してしまえば強力な効果を発揮するので、発動までの時間をどうしのぐかが課題となるだろう。【UC】文欽（ぶんきん）は柵持ちでないのが残念ではあるが、スペックは悪くなく、「弱体徒弓戦法」が強いので呉のコスト1.5枠の選択肢として十分入るだろう。覚醒持ちの【UC】沈瑩（しんえい）は開幕が頼りないものの、そこをほかの武将でカバーできれば、後半「決死の攻城」で無理矢理攻城して守り切るといった戦い方ができるので強そう。発動すればほぼ勝ちが確定する【SR】大虎（たいこ）の「大流星の儀式」はロマンを求めるプレイヤーにはぜひとも使ってほしい計略だ。

解除戦法、毒の連計と西涼特有の計略が追加。新たな可能性を[illegible]出せるか。



[illegible]的な[illegible]で復活持ちなので、使い[illegible]すい。「毒の連計」はほかの連計持ちの武将と組み合わせれば高い効果を発揮するぞ。





初期の能力は低めだが、覚醒により終盤は武力10知力6という破格のスペックを誇る。「錦馬超の一喝」は範囲内の敵の動きを短時間止める計略だ。

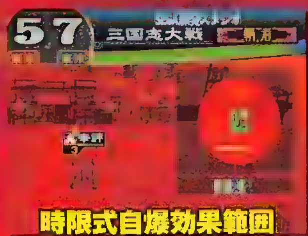
今回も新たな攻城兵が登場。この特殊な計略を持つ二人の武将を使いこなせ。



コストに対して[illegible]が低いものの、「時限式自爆」という[illegible]範囲内の敵にダメージを与える[illegible]計略を持っている。



[illegible]は士気が多い[illegible]効果範囲が大きくなる[illegible]計略だ。[illegible]時の効果範囲は「大水計」[illegible]



時限式自爆効果範囲

効果範囲は割と広め。【R】陳琳との組み合わせが生きてきそうだ。



大河氾濫効果範囲

[illegible]



歩兵で武力6知力2はいまひとつだが、復活と連計の特技は魅力。「山賊の群れ」で兵力を回復させる。

[illegible]の武将だったが、遼東に燕を建国した人物。特技無しのコスト1.5としては[illegible]りない能力だが、勢力が多くなるほど[illegible]力が上がる変わった計略を持つ。



西涼軍

【R】成公英（せいこうえい）の「解除戦法」は接触した敵にかかっている計略を消す面白い計略ではあるが、自身が歩兵なので接触する前に敵の騎兵や弓兵には逃げられてしまう。武力上昇値も高くはないので、号令などを撃たれると、よほど相手が固まっていないかぎり、一人か二人に触れるので精一杯。単体強化に対しては非常に有効だ。【SR2】馬超の「錦馬超の一喝」は効果時間こそ短いが、攻城を成功させる場合や速度が上昇している敵から逃げる場合など、役に立つチャンスは多いのでうまく使いこなそう。

袁紹軍

【C】辛評と【UC】蒋義渠はダメージ計略持ちだがクセが強く、コスト1.5の攻城兵なのでデッキには組み込みづらい。【C】辛評（しんぴょう）の「時限式自爆」はかなり広い効果範囲を誇るが、タメ計略なので準備している間に敵に逃げられてしまう。【UC】蒋義渠（しょうぎきょ）の「大河氾濫」は士気に応じて効果範囲が変化する「水計」。士気最大時の範囲はかなり広いので、いかに士気を温存するかがカギだ。変則的な立ち回りで相手をほんろうするようなデッキを作れば機能する可能性は十分。策士となって敵を罠に落としいれろ。

他勢力

他勢力はどちらかというと2勢力以上のデッキで活躍できそうだ。「多勢力の大号令」は戦場に居る勢力の数が多いほど武力が上がる号令。ちなみにその効果には敵の勢力の数も含まれるようになっている。各勢力の優秀な武将をそろえ、できるだけ多勢力のデッキを作るといいだろう。その際、どうしても最大士気がネックになってくるので、【R】魯粛を入れるか、士気の軽い計略を持つ武将を集めて回転をよくする必要がある。デッキ構築のセンスが問われることになるだろう。

fan114の Ver.2.1インプレッション

レジェンドが大量に追加されるのはうれしいんですが、コンプリートするのはかなり大変そう（笑）。ほかにどんなレジェンドがあるのか楽しみですね♪

ランキングに関してはチームランキングの追加がうれしいです。これを機にイベントでチーム戦などを開催してほしいです。

覚醒や連計、連合号令の追加は戦術の幅を広げてくれるので楽しみです。具体的には、魏と蜀がかなり変動すると思います。デッキの軸となれる武将が多く追加されているので、バリエーション豊富にさまざまなタイプが出てくるんじゃないかと。一方呉は、デッキの原型は現在も使われている呉バラなどが中心となると思いますが、脇を固めるカードが豊富で、同タイプデッキでも、様々なバリエーションが出てくると思います。袁紹軍と西涼軍はもう少しデッキの核となる武将が欲しいところ。他勢力は……今まで通りがんばりましょう！



三国志大戦２ 強豪プレイヤー列伝

現世武帝 特別編

※一部写真には編集部による適度な演出が含まれています

待望のバージョンアップを機に、より上を目指す君主は必見！ 今回の「現世武帝」では特別編として、皇帝君主4名を招いてちまたでよく聞かれる質問に答えてもらった。今月と来月の二回に渡り、その模様をお届けするぞ。

「皇帝に聞く」（前編）

強豪プレイヤーたちが語る、強くなるヒケツとは？

参加者



黄金の隼

騎兵単の雄と覚えている人も多いが、実はどんなデッキも使いこなす天才肌君主。今回の座談会では流れの中で不意に名言、不意に毒舌と、非常においすぃー役回りに。



シフタノ

言わずと知れた緑の国の強豪君主にして、今度生まれ変わったら馬周瑜になりたい人。ギャグ担当と思いきや、今回の前編では真面目に語っていただいていますが……？



菊

本誌では初登場の、池袋GIGOの守護神的存在である元袁単使い。現在（1月上旬）は八卦デッキで、また別の強さの一面を発揮中！ 今回の4名の中では、一番理性的？



fan114

本誌『三国志大戦2』攻略担当にして、いつの間にやら呉皇帝として活躍中の君主。座談会ではまとめ役を務めつつも、毎度おなじみネタ発言も。まじめに進行しなさい！

――本日はお集まりいただき、ありがとうございます。

fan114　ではまず、イジメ問題について一言ずつ！

一同　ちょっと待てー!?

――冗談はさておき（笑）、まずはこの質問から。「『三国志大戦』をプレイする頻度はどれくらいですか？」

シフタノ　週5ですね。二日くらいならやらないこともありますけど、それくらいならまだ腕は鈍らないかと。

菊　鈍るというか、耐えられない。

fan114　鈍る鈍らないの問題じゃない、と（笑）。

菊　とりあえず、一日のうちで『三国志大戦』の事を考えてない時というのがない気がしますね……。

黄金の隼　少なくとも三日に一回は必ずやっている気がします。一週間やらないとか、まず無いですね。

――もはや頻度以前のやり込み具合のようですね（笑）。では、続いて早速具体的な技術面の質問に移らせていただきます。「デッキ構築のコツを教えてください」

シフタノ　現状だと、連勝必須のシステムじゃないですか。「このデッキには勝てない」という相性があるデッキは、連勝が難しいですよね。

　バランスの取れたデッキや、強力な計略を持ち、相手を問わずに計略で押し切れるデッキを考えるのが有効ですね。

菊　いざ実際にデッキを作る時には、はやっているデッキに対処できるカードをまず入れてみて、そこから数を増減、という感じで作っていきますね。強力な騎兵が最近多いから【R】姜維入れよう、とか。そうやって試行錯誤して、バランスよくまとめていきます。

シフタノ　兵種でも考えますよね。槍兵が居ないのに、騎兵来たらどうするの、とか。

fan114　やっぱりデッキ構築にしろデッキ選択にしろ、流行のデッキを見なくちゃ始まらないですよね。

――なるほど、するとバランスデッキが多くなりそうですね……バランスデッキで連勝するというのは、逆に難しい気もしますが。

シフタノ　そうですね。難しい分、そこでスキルが必要になってくるんだと思います。格ゲーとかでもバランスのとれたキャラは最終的にうまい人が選んだりしますよね？

――確かに、格ゲーの大会などでも一発屋的なキャラより、バランスキャラの方が多くなりますね。

菊　バランスデッキは細かな動きが難しいですね。城内テクニックとか、撤退させないようにしたりとか。そういうスキルが無いと、無駄に武将を撤退させちゃってせっかくのバランスを崩してしまうんですよ。

fan114　と、盛り上がってますがさっきから黙っている隼さん的にはどうですか？（笑）

黄金の隼　うーん……自分には当てはまらないですね。

――おお、すると新説があると!?

黄金の隼　ただひたすら、自分に合ったデッキを使っていくというのが自分のスタイルだと思います。毎バージョンでいくつかデッキを試してみて、これが合っていると思ったら、よほどのことが無い限り流行に合わせて変えたりはしません。

　相手にするとキツいデッキがはやっていても、やっぱりそこで無理に変えるよりはしばらくは自分に合うデッキを試した方がいい気がします。

――確かに、慣れないデッキに変えるよりも勝率が保てる場合もあるでしょうしね。まとめると、まずはいろいろなデッキを試すことが第一ということですか。

　ちなみに兵種に関しては、皆さんどれが一番扱いやすいですか？

fan114　一番扱いやすいのは槍兵ですね。操作自体は一番簡単でしょう。

菊　確かに簡単ですね。戦場のいろいろな位置で同時に槍撃を出させたりするのが難しい程度で、立ち回り的に

も分かりやすいですし。

逆に一番難しいのは騎兵でしょうね。単純にやれることが一番多いし。

fan114　騎兵は強い分、迎撃されるという自分の行動にリスクがある唯一の兵種ですしね。

弓兵は数が多くなれば多くなるほど簡単ですけど、やっぱり扱うにはスキルがいるかな？

黄金の華　個人的には、弓兵は自分には合っていない気がしちゃいますね。槍兵2、騎兵2のデッキに一枚だけ入れた時とか、自分で動かしていて盤面上で邪魔になることが多いです。呉バラとか使っていると特に（笑）。ほかの兵種とのコンビネーションも、僕だとなかなかうまくできませんし。

シフクノ　騎兵に弱いという特徴も顕著過ぎますよ。

菊　瞬間的には大きなダメージソースにならないし、苟彧で射撃しつつ反計を狙ったりするのも難しいですね。

――やはりまだ弓兵には厳しい時代のようですね……。では、[illegible]具体的な[illegible]についての質問を。「士気はどのように使うべきなんでしょうか？」

黄金の華　士気を使うなら攻城してリードを奪うか、最低でもイー[illegible]の状況には持っていきたいですね。城ゲージや士気差で、自分が不利な状況になるような状況になるくらいなら、使わない方がいいです。

fan114　確かに、攻城を取れなくても最低でも相手に士気を使わせられるように使わないとキツいですね。

シフクノ　後先考えずに使うのは、とにかくあり得ないですね。士気を使うだけ使って何もプラスが無いのに、相手に士気差の有利だけ与えて終わるとか……。覇者くらいまでの人との対戦では、かなり多く見ます。

――[illegible]まさに自分がそうですので反省します（笑）。では、兵法に[illegible]はどのような基準で選びますか？

黄金の華　相手ではなく、自分のデッキによりますね。基本は「増援の法」ですけど、騎兵が多めなら「神速の大攻勢」です。

シフクノ　経験から自分と相手の攻め方を考えて、それに合ったものを選んでますね。こちらが一度倒されてもいいと判断したら「再起の法」ですけれど、相手が天啓のときとかは相手が再起のことが多いので、それでも粘って攻城できるように「蜀軍の大攻勢」＋外伝増援×2とか。

――なるほど、まず自分のデッキに合わせて選ぶと。では、次は少し抽象的な質問ですが……。「立ち回りと技術、どちらが大事だと思いますか？」

黄金の華　両方です。

fan114　いや、それは当然なんだけど（笑）、重視するとしたらどっちかってことですよ。

黄金の華　重視するなら立ち回りの方ですけれど、最終的にはやっぱり両方無いと、連勝は難しいです。

菊　先に覚えるべきは、立ち回りの方だと思います。立ち回りさえできれば、ある程度は勝てるかと。

シフクノ　立ち回りは受け身で守りの際に必要、技術は攻めのときに必要じゃないですかね？　相手が攻めてきたときはそれに対応して、どうカウンターを狙うか立ち回りをいろいろ考えますけど、こちらから攻めるときは僕はゴリ押しが多いですから、槍撃や突撃で相手の守りを崩す必要がありますし。

黄金の華　攻めでも守りでも、まず相手が嫌がることをする立ち回りができれば何とかなりますよね。技術が無くても、立ち回りがちゃんとできていればそのうち技術の方が付いてきますよ。

菊　確かに、ある程度の技術が身についていれば120%立ち回りの方が重要になるでしょうね。

――やはり立ち回りは相当重要なようですね。ではその立ち回りは、どうすれば身に付くものでしょうか？

菊　やっぱり脳内対戦ですよ！

シフクノ　脳内も重要ですが（笑）、経験を積むことと、あとはひたすら「考える」ことじゃないですかね。

菊　槍撃や突撃などの技術に関しては、「こうするんだよ」と教えてもらったらそれで終わりですが、立ち回りに関しては「こうすると、こうなる」と、教えてもらった流れを理解しないといけないでしょうね。

黄金の華　常に一番楽な勝ち方を考えて、プレイしてみるといいんじゃないですかね。fanさんとかは計略を使わないで戦わせようとしたりしますけど（笑）、ここでこの計略を使えばすぐに終わらせられるとか、そういうことが分かるとかなり立ち回りも分かってきますよ。

シフクノ　あと、一人でやってちゃ立ち回りは身に付かないと思います。

菊　立ち回りは分かっているんだけど、なかなか実行に移せないという人は結構いるんですよね。そういう人は、ある程度お互いの動きを理解している知り合いと「あそこではどうするべきだったか」とか、いろいろと話してみるといいんじゃないでしょうか。

黄金の華　人のプレイを見て、「自分だったらこうするのに」と考えるだけでもだいぶ違いますね。

シフクノ　そうやって、常にいろいろ考えるのは大事ですよ。同じことを考え続けても、立ち回りは育たないんじゃないですかね。

黄金の華　……ここだから言いますけど、シフクノさん見てると立ち回り結構メチャクチャですしね（笑）。

シフクノ　え、そう!?

黄金の華　実際に対戦で当たったときはそう思わないんですけれど、特に八卦デッキでは後ろで見てると時々おかしいことしてますよ（笑）。

菊　まぁ、fanさんの立ち回りも理解できないことが多いですが……ちょっと城から出てウロウロしたらすぐ帰っていく【R】典韋の動きに何の意味があるんだ!?　とか、真剣に考えますもん（笑）。

fan114　え、そんなことしてました!?

――場外乱闘になる前に次の質問です（笑）。「攻めどきと守りどきの判断の仕方について教えてください」

シフクノ　大きな基準は、士気差で有利か否かという点です。蜀軍同士なら、号令の撃ち合い中にこちらが逃げられる状況なのに相手が「大車輪戦法」などを使ってくれれば、それだけで士気差が生まれますよね。呉を相手にするときは、呉軍の強力な計略は士気7ですから、最小の被害に抑えつつ士気6の「劉備の大徳」でしのいで、その1差を次に生かすとか。

菊　八卦同士の戦いだとさらに分かりやすいですよ。向こうが開幕に士気6ためて八卦を使ってきて、こっちが魏延の「反逆の狼煙」でしのいだとすると、城壁に攻城はもらっても士気差は2。そうしたらけん制しつつ士気をためていけば、こっちが12になった瞬間の相手の士気は10。つまり相手だけは二度掛けができないんですよ。

――なお、我々初心者～中級者だと、その士気差を生かせないことも多いんですよね……。

fan114　攻城されるのを嫌がって、部隊を無駄に撤退させてしまう人は多いですね。士気差を生かすために敵陣で計略を使いたくても、ラインを上げていくのもなかなかできなくて、相手に時間と士気を与えてしまったり。

シフクノ　そこで必要なのは、技術ですね。特に、士気無しでも戦況を有利にできる騎兵壁槍撃などは相手に士気を使わせるには重要ですよ。ぜひ磨いてほしいです。

菊　逆に開幕、こちらがミスって迎撃をくらったときなどは、相手によってはチャンスになりますね。そこで開幕押されないように退くと、相手が意気揚々とガン攻めしてきて、意味なく張飛が「大車輪」で回ったり……。「壊滅してよかった！」と思う珍しい瞬間です（笑）。

黄金の華　あと、無理に士気差にこだわらずに、自分のレベルに合った対処法を取るのも大事だと思いますよ。

――というと、士気温存ばかりが正解ではないと？

黄金の華　号令を撃たれたら士気を使わず引いて、城を削られつつもしのぐというのが攻めへの理想ですけど、ある程度の腕前がないと難しいでしょうし、そこで号令や兵法をぶつけ返すのも、腕次第では最適だと思います。

シフクノ　上級者向けの戦法は、いつかは試せるものですしね。たしかに今最適の対処法を取ることも、今勝つためには重要ですよ。

以降、より深い戦術論や至言、ついでに爆弾発言も山ほど飛び出す、次号の後編に続く――。

（[illegible] 2007年1月5日、エンターブレインにて収録）



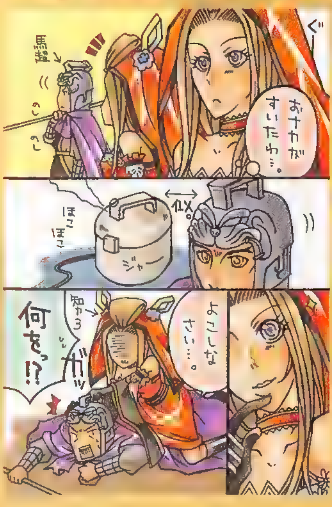
三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

『三国志大戦』の投稿を紹介する当方、今月から階級制度が登場です！ 掲載ごとに階級が上がり（先月までの分も加算済み）、「一騎当千」と「推挙」に選ばれるとさらに一階級アップです！

今月の一騎当千



（二州・神奈川県　望美さん）

☆『三国志大戦』ツンデレ代表とも言われる【SR】呂姫様ですが、やはり知力3ではこんな感じかと……。【R2】馬超のかぶとが、もう炊飯ジャーにしか見えなくなる、説得力あふれる作品です（笑）。



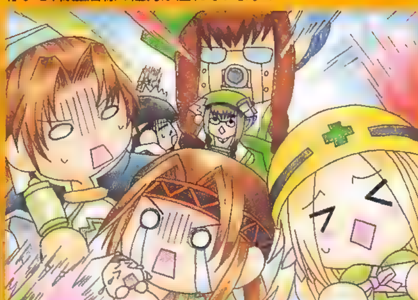
（一州・北海道　砂丘の虎君）

☆【UC】甘皇后の投稿は数多くあれど、セクシー度で別格だった作品がこちら。無邪気さと色香が共存する、甘皇后様の魅力が溢れています！



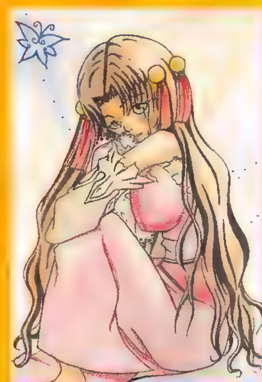
（五州・福岡県　皐月トミィさん）

☆【C】夏侯月姫のそばに、旦那さんである張飛が全員集合！奥さん的には、どの旦那さんが一番好みなんでしょうね？新バージョンではこの夫婦の息子の張苞、娘の敬哀皇后も登場するということで、さらに娘の旦那さんも加えて張飛血縁デッキを作ってみるのも面白いかも!?



（一州・北海道　くらげさん）

☆【SR】黄月英自慢のカラクリ獣が発進！ って、物語では虎などの形だったはずなんですけどッ!? 思わず慌てふためく蜀の皆さんの様子も、コミカルで素敵です（笑）。



（一州・埼玉県　しょうゆ。さん）

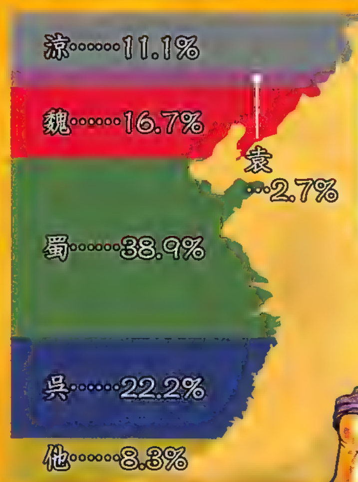
☆悲劇の美姫、【UC2】大喬。若くして死別してしまった夫の孫策をいつまでも想う、そんな大喬のイメージが伝わってきます。ひそかに人気が高いものの活躍の機会が少ない【UC2】大喬ですが、新バージョンではいかに!?

fan114 命がけの推挙

諸葛亮率いる蜀軍を四つの毒泉を用いて苦しめた南蛮一の知恵者、その名も朶思大王。彼の「毒泉の計」には僕もよく苦しめられました……。しかしこのイラストは何ともプリティな朶思大王ですね。こんなかわいらしい笑みをされたら、そりゃだまされて毒泉に入ってしまうこと間違い無しですわ。そして何と言ってもこの象さんがめちゃめちゃキュート！ こんなきれいな瞳で見つめられたら、何の抵抗もできません。どうぞ弾いてくださいませ。ゲームのキャラとはまた違ったテイストの朶思大王。ゴチでした～♪



（二州・大阪府　J・Bさん）





当「銅雀台」では『三国志大戦』をより多面的に楽しむべく、投稿をお待ちしています。イラストや文章、写真作品の投稿はもちろん、「こんな企画やってみて！」など、『三国志大戦』に関係するアイデアや投稿ならばなんでも大歓迎です！ ちなみに階級が皇帝になると……!? あて先はこちら→ 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係

fan114コラム！
三国志大戦満漢全席



明けましておめでとうございます。fan114です。三国志大戦のページを読んでくださった読者の皆さま、昨年はありがとうございました。今年も皆さんにとって有意義な情報、話題を提供していけるよう頑張っていきたいと思いますので、何とぞよろしくお願い致します。

さて、今年の一発目は何といっても新カード追加もある、今回のバージョンアップについて語らせていただきたいと思います。

本誌が出るころには既にバージョンアップは完了し、多くの新カードや新しいデッキ、システム等に大いに盛り上がっていることと思います。その中でも、『三国志大戦2』から始めたという方は興奮とともに困惑もあることでしょう。特に今回は非常に多い枚数が追加されるわけですから、知らないカードやデッキが増え、俗に言う分からん殺し（単純に相手のデッキやカードの性質を知らないために対策が取れず負けてしまうこと）をされてしまうことが多く、困難な状態になってしまうことが考えられます。ではどうしたらいいのか？　焦る必要は無いです。

まずは【知ること】。スタートラインは一緒なわけですから、情報の少なさは平等です。ここからは個人の努力次第。ネット環境がある人はネット上で新カードの能力をできる限り把握し、新たにはやり出したデッキの情報などをできるかぎり知識として蓄えましょう。ネット環境が無い人であれば、友人との情報交換や、新カードを使っているほかの人のプレイをよく見て覚えるなど、まずは知ることから始めましょう。プレイをする上では、分からん殺しをされてしまうのは仕方のないことですから、その場合は次に生かす。同じことをやられないように対策を練って備える。この積み重ねです。

次に【試すこと】。新しく手に入れた新カードで、いきなりデッキを組むのもいいですが、まずは自分の使っていたデッキのパーツを変えることから始めることをおススメします。デッキの軸となりそうなカードを手にいれた場合は一から構築していかなければなりませんが、その場合もパーツは使い慣れたものにすると、その軸となるカードの本質が見えやすいと思います。情報を手に入れるだけでなく、知識を得たら、次は自分で試すこと。自分に合ったカード、デッキを模索していくことが大事です。

最後に【考えること】。いろいろと試した上でカードの使い方やデッキのコンセプトなどを考え、間違っていてもいいから自分なりの答えを導き出しましょう。間違っていても、再び試していくうちに本当の答えが出てくるはずです。

以上のことを心構えとして持っていれば、ある程度対応できると思いますので、まずはバージョンアップを楽しんでください♪

自分でデッキを構築しなくとも、待っていれば強いデッキなどが開発され、情報が出回っていくでしょう。そのまねをするなら苦労はしないかもしれませんが、せっかく新カードが追加されるんですからやっぱり自分でいろいろ模索した方が楽しみが増えると思います。追加枚数がとても多いですが、焦らず、柔軟に一つひとつ情報を取り入れて順応していってください！　では！皆さん、全国対戦でお会いしましょう♪

～お知らせ～

ファン感謝イベント開催

3月25日（日）都内某所にて、三国志大戦シリーズ稼動2周年を記念して『三国志大戦2』の特別イベントが開催されることが明らかになった！　気になる内容だが、1DAYトーナメントやクイズ大会、グッズ販売などが実施されるようだ。また、コスプレ参加もOKとのこと。場所などの詳しい情報はまだ明らかになっていないが、三国志大戦プレイヤーなら誰でも楽しめるイベントになること間違いなしなので、3月を楽しみに待とう！

<1DAYトーナメントについて>

イベント当日に開催される1DAYトーナメントの参加者16名は以下の方法で選出される。

●三国志大戦.NET予選枠 10名

『若き獅子の鼓動』稼動より一カ月後の2月25日時点で、三国志大戦.NET登録ICカードでの獲得武功上位10名（辞退者が出た場合は繰り上げとなります）

●公式HP人気投票 3名

Ver.2.01最終ランキング上位100名を対象に、インターネット上で人気投票を行ない、上位3名を選出

投票期間については、公式HP
（http://www.sangokushi-taisen.com/）まで。

●特別推薦枠（媒体応援枠）3名

月刊アルカディア、週刊ファミ通、月刊ゲームジャパンから各1名を推薦

いずれの参加方法も並のプレイヤーでは難しいものばかりなので、結果的に有名プレイヤーが集まることは必至。当日は全国大会決勝に勝るとも劣らない超絶プレイが見られること請け合いだ！

トーナメントに参加できなくても、ギャラリーとして見に行く価値は十分にあるぞ！　公式HP人気投票に応募していれば、より楽しむことができるだろう。ちなみに特別推薦枠は、各誌からなじみ深いプレイヤーを一名推薦するというもの。アルカディアからは「fan114」呉皇帝に出場してもらう。先の全国大会決勝に出られなかった分も頑張っていただきたい！



優勝者への特別称号の授与はあるのか、気になるところだ。
（写真は全国大会「覇業への道」優勝の"炎帝"YO3）

ムック制作決定！

当編集部から新バージョン「若き獅子の鼓動」に対応した最速攻略本の発売が決定！　新たに追加された150枚超のカードについて、詳細な解説を画像付きで掲載。既存のカードについても解説を加え、新バージョンから始める君主もこれ一冊あれば安心な内容になっている。

新バージョンの変更点解説、新計略解説、呂布伝紹介と、新バージョンを遊ぶ上で欠かせない情報満載なので、新バージョンで遅れを取りたくなければ必読だ！　さらに、この本でしか読めない特別企画も用意しているので、要チェック！

発売は2月23日を予定！　お楽しみに！



Ver.2.01で排出される全カードを詳しく解説した「先陣之心得」、詳細なデータが詰まった「戦勝之心得」は好評発売中だ。



機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー™

新着カード画像&排出停止全カード掲載!

GCB 第2章ともいえる最新作、その詳細が徐々に明るみになってきた! 今回は『GCB 0083』最新情報と、排出停止となる旧カードを大掲載!

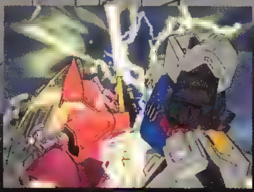
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
■メーカー バンプレスト
■ジャンル タクティカルカードバトル
■操作方法 フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■発 売 日 未定
■使用筐体 [illegible]

Text:田渕健康

地球圏を覆う、新たなる戦いに挑め!

[illegible]と同時にファンからの熱い期待を寄せられている『GCB 0083』。『0083 スターダストメモリー』を中心とした新カード投入以外の新要素も[illegible]されている。注目されている「全国オンライン対戦」のほかにもさまざまなモードが[illegible]される予定で、完全に一人用としてプレイできるモードなどが[illegible]、あらゆるプレイヤーのニーズにこたえた幅広い遊び方が実現しそうだ。

もちろん、今までに蓄えてきたカード資産はすべて使えるので、現行バージョンの『GCB 0079』も、引き続きこってり遊び込んでおいてほしい!





[illegible]なのか!? デラーズ紛争を彩った数々の名機を完全網羅!

新カスタムカードも投入!

これまでに無いコンセプトに基づいたカスタムカードが続々登場! 従来の戦略を一変させるか!?

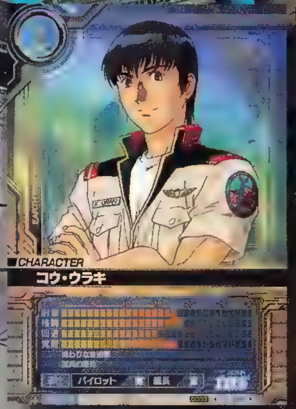


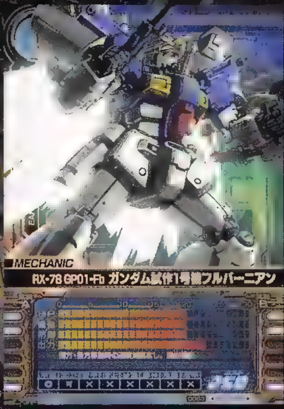


より攻撃精度を増すことができるカスタムカードも。射程の長い支援機タイプに使用したいところか。

ナイメーヘン期待の星!

「0083」における地球連邦軍側の主役であるコウ・ウラキ。連邦軍士官学校の名門・ナイメーヘン校から、オーストラリアのトリントン基地へ配属された新人だったが、デラーズ紛争を戦い抜く過程でその技量を上げていく。



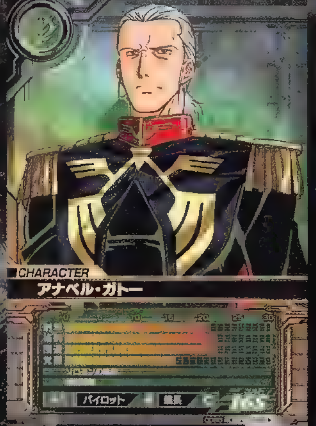


宙間戦特化型試作機

アナハイム[illegible]と連邦軍が共同で進めていた次期ガンダム開発計画に基づく機体。陸戦型であるGP-01を宙間戦闘型へと換装した機体で、コア・ファイターの出力を120%生かすことにより、[illegible]推力を実現させている。

圧巻! ソロモンの悪夢!!

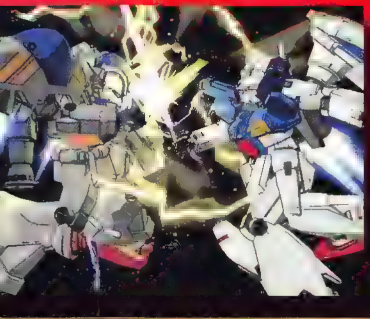
[illegible]の真の主役ともいわれているアナベル・ガトーは、デラーズ・フリートが画策した[illegible]戦の中核を担う重要人物。[illegible]技能を有したエースパイロットだ。





禁断の炎を宿す者

ガンダム開発計画に基づいてロールアウトした試作機で、最大の特徴はMk-82型核弾頭を発射できるアトミック・バズーカの存在。耐衝撃装甲を有しながら強襲用機体としての高機動力を両立させた驚異の機体だが、そのコストも圧倒的!



続々登場する新機体に震えろ!

『GCB 0083』における新機体は、デラーズ紛争時代のみならず、1年戦争時代からも登場する。排出停止になるメカニックカードが多いが、それを補って余りある新メカニックも続々と登場予定。来月も続報を伝える予定なので、今後も期待していただきたい!



ガンダム開発計画の中でも、その特異性は別格のGP-03。この機体が出るということは……。



陸戦型ザクⅡのダイナミックな岩石投げ! こんな荒技を繰り出せるのは……あの漢しかいない!?

GCB作戦書 ついに姿を現したGP(ガンダム試作型)シリーズの勇姿! 機体スペックだけ見れば「グリプス戦役の機体よりごっついじゃん!」とビビるほどに優秀なのですが、ゲーム中ではどのような活躍を見せるのか期待しましょう。果たして今後、GP-00やGP-04などの超試作機体も登場するのか!? それはゲームをプレイしてからのお楽しみといえるのさ!

排出停止カード全リスト

「0083」への移行により、「0079」で排出されている以下のカードが排出停止となる。なお、「0083」でも使用することは可能だ。

所属	レアリティー	前作No.	カード名
連邦	UC	CE-0005	ハヤト・コバヤシ
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0014	マーカー・クラン
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0016	オムル・ハング
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	UC	CE-0019	ウッディ
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0024	エルラン
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0027	ジュダック
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0032	テキサン・ディミトリー
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0035	ギャリー・ロジャース
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	UC	CE-0042	ヘンケン・ベッケナー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0048	ジダン・ニッカード
[illegible]	C	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0054	キキ・ロジータ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0062	スチュアート
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	CE-0075	ノエル・アンダーソン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	[illegible]	CZ-0001	シャア・アズナブル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	[illegible]	CZ-0010	ランバ・ラル
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0012	クランプ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0023	フラナガン・ブーン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0026	ガデム
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	CZ-0031	セシリア・アイリーン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0034	デミトリー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0038	ゼイガン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0041	フラナガン博士
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	CZ-0048	ブレニフ・オグス
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	CZ-0055	ギニアス・サハリン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0064	ニエーバ
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0079	クルスト・モーゼス
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	CZ-0087	ユウキ・ナカサト
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	UC	ME-0003	ガンダム(背部シールド装備仕様)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	ME-0011	Gスカイ・イージー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	ME-0021	セイバーフィッシュ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	ME-0023	デプ・ロッグ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	ME-0027	パブリク
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	UC	ME-0034	ガンキャノン(スプレー・ミサイル・ランチャー仕様)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	C	ME-0038	ガンタンクII
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	UC	ME-0044	ジム・キャノン(北米戦域仕様)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	[illegible]	ME-0056	陸戦型ガンダム(降下パック仕様)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]

所属	レアリティー	前作No.	カード名
連邦	C	ME-0066	量産型ガンタンク
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	[illegible]	ME-0075	ソーラ・システム
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	C	ME-0092	ガンキャノン量産型(ホワイト・ディンゴ隊仕様)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0017	グラブロ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	MZ-0029	ガトル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0039	ザクIIFS型(ガルマ・ザビ専用機)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0042	ザク・デザートタイプ(ダブル・アンテナタイプ)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0050	高機動型ザクR1Aタイプ(シン・マツナガ専用機)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	MZ-0068	ドム・トロピカルテストタイプ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0078	グフ・フライトタイプ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	MZ-0088	ザクIIC型
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0091	サイコミュ・システム試験用ザク
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	MZ-0095	ザクI(トップ専用機)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	MZ-0099	ゲルググJ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	[illegible]	MZ-0103	ズゴックE(ジェット・パック仕様)
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	UC	WE-0012	R4タイプ・ビーム・ライフル
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	C	WE-0016	8連装ミサイル・ポッド付きレール・キャノン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
連邦	[illegible]	WE-0025	ロングレンジ・ビーム・ライフル
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
連邦	C	WE-0033	シールド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	WZ-0015	改造ザク・マシンガン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	WZ-0020	ロケット・ランチャー
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	UC	WZ-0022	GGガス弾
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジオン	C	WZ-0030	MMP−80マシンガン
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
共通	UC	CU-0004	耐熱耐衝撃装甲
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0011	強行偵察機
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	UC	CU-0023	マグネット・コーティング
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0025	出力リミッター解除
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0027	ジェネレーター出力調整β
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0031	駆動系チューニングβ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	UC	CU-0037	ラスト・シューティング
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
共通	UC	CU-0043	人の革新
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0047	オートパイロット機能
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0049	ドーピング
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	UC	CU-0054	プレッシャー
[illegible]	UC	[illegible]	[illegible]
共通	C	CU-0062	アロー・フォーメーション
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	[illegible]	CU-0068	操縦マニュアル

GCB作戦書 ご覧の通り現行カードのうち143枚が排出停止となってしまいますが、まだまだ獲得のチャンスあり! 「GCB 0083」の稼働までまだ少しだけ時間があるので、今のうちにカードを集めよう! 「GCB 0079」をプレイしまくろう! 118ページから掲載している「GCB 0079」の「排出停止カード特集」もよろしくね!

頭文字D ARCADE STAGE4 プロデューサー 新井氏に発売直前インタビュー!!

熱いぜ！ 全国対戦モード!!





年末年始に行なわれた『頭文字D 4』のロケテストは好調！　それを受け、開発者の新井氏に発売に向けての意気込みを聞いてみたぞ！

頭文字D ARCADE STAGE 4

■メーカー	セガ
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発　売　日	2月下旬予定
■使用基板	LINDBERGH

Text：㊞ずるずる



ロケテストは好調！
注目はやはり全国通信対戦!!

編　『頭文字D ARCADE STAGE4』(以下、頭文字D4)最大の売りは？

新井　いろいろありますが、一つだけ挙げるとすれば、やはり全国対戦モードです！　現在の開発スタッフの力を示せたということで、一番自慢したいところです。技術力と遊びをうまくつなげられたと思います。

編　年末のロケテストの感触は？

新井　予想通りです。開始当初は自分の車を選択、チューンナップし、公道最速伝説を遊ぶ人が多かったですが、後半になると、全国15店舗で通信対戦を始めましたが、東京と大阪で好戦的（笑）な人が多くて、対戦もよくやってくれました。

編　ロケテストを通じ、車種とコースで不人気のものはありましたか？

新井　コースに関しては、初級コースがあまり選ばれてませんね。もっとも、ロケテストはヘビーユーザーの方が多いですからね。車種ではやはり86、FD、ランエボといった、原作の好きなキャラに基づいて選んでいる傾向があります。啓介が好きだからFD、みたいな。一番人気は86とFDがいい勝負です。FDは改造すると非常に派手なので、ルックス重視の人はFDを選ぶ。86は玄人好みの改造が面白いかな。

編　地域の決定はランダムですか？

新井　地域については完全にランダムですが、プレイヤーのレベルで対戦相手が絞り込まれます。初心者がいきなり上級者と対戦することが無いように、上下二段階くらいの幅で相手を決めるようにしています。

地元で遠征が可能！！

今作で注目のリアルタイムで全国の強者と対戦できるシステムは、これまで遠征をしないと直接対決できなかったバトルを、地元のゲームセンターにいながらで遠方地のライバルとバトルできるようになれたことが非常に大きい。

これにより地方にいても全国のプレイヤーとバトルすることで、よりテクニックを磨くことが可能に！

『頭文字D 4』の通信対戦は、確実にヒートアップすることは間違いないだろう！

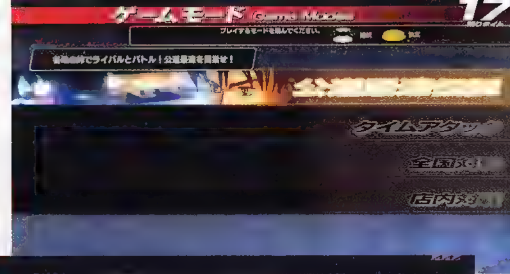


都会でないと対戦慣れできないという時代は終わり、全国規模でレベルアップが可能に！



ロケテストでは猛者がプレイするため、初級コースのプレイ回数が少なかった。





登録すれば楽しさ100倍!!

世界が広がる頭文字D.NET

編　頭文字D.NETでやろうとしていることは?

新井　走りに直結した点では、バトルで得たポイントで購入した車のパーツをストックできます。

それから、マイキャラクターのパーツもストックできる。顔の輪郭をはじめ、あらゆるパーツが変えられます。あ、性別はさすがに無理ですが(笑)。育てたマイキャラクターを活用することで、大会などを楽しくできたらいいですね。

ほかに、チーム作成の機能があります。チームを組むとチームランキングに参加することが可能なので、原作の頭文字Dの世界により浸れると思います。今までの頭文字Dは、一人用にしろ対戦にしろ、個人が中心でしたから。チームを組むことで仲間意識が生まれたり、ネットを活用した頭文字Dごっこが楽しめます。『頭文字D3』の全国大会の時なども、プレイヤーがチームを作ってましたから。それをゲームの中で機能として持たせようと。当然画面にチーム名も表示されます。

編　課金登録するメリットは?

新井　無料で閲覧可能な部分もありますが、携帯電話から課金登録することでさらなるサービスが受けられます。課金サービスは遊びの幅が格段に広がりますよ。これまで説明した、車とマイキャラクターのパーツのストックや交換、チームを組む機能は、全て有料のコンテンツです。内容の詳細に関しては追って情報をお伝えするので期待しててください。もちろん主要3キャリア全て対応しますよ!



自分だけのナンバー
ご当地ナンバーも可能!!

編　ナンバープレートについて教えてください。

新井　ナンバープレートなのですが、まず番号はランダムです。そして土地の名称の表記の部分はお店の所在する都道府県かどこか、ということで決まります。

仮に東京なら練馬、品川、多摩、足立の中から選択可能です。もし他の都道府県のナンバー、例えば湘南ナンバーが欲しかったら、神奈川のゲームセンターで遊ぶ必要があるということです。

編　最初に免許証ICを作る際に登録するホームエリアというのは?

新井　ホームエリアとは「タイムアタックの申請をするエリア」を決めるということなんです。

ホームエリアはカードを作って車を登録するときに自分で決定します。都会に住んでいても、自分の地元を登録したりとか、地方の方も大都市のプレイヤーと競いたいと思えば、例えば東京を登録することが可能なんです。

ホームエリア、ナンバー、チームの概念は、仲間意識や地域の連帯のようなものを生むと考えていますし、原作の本質もそこにありますよね。地域最速とか、仲間内で一番速い、といった感じで。その本質をよりリアルに実感するために、その三つの要素を加えたんです。

だから、プレイヤーはそういったことを頭の片隅においてプレイしてもらえたらと思います。その方が遊びの幅が広がって、何倍も楽しいはずですよ!



ナンバーも重要だが、ホームエリアも重要。

パーツは多数存在!
ストックも可能!?

編　チューニングパーツについて教えてください。

新井　バトル後のリザルト画面にて、バトルの結果に応じてポイントが獲得できます。貯まったポイントで好きなチューニングパーツを取得することができます。チューニングパーツは、免許証を使用したプレイの場合、数プレイごとに出現します。

編　ポイントに関し、もう少し詳しく教えてください。

新井　プレイ回数を重ねていくことで貯まります。基本は勝ち負けによって取得できます。また、対戦相手のレベルで獲得ポイント数は変化します。強い相手に勝つと多く、弱い相手だと少ない。負けても減ることはなく、少しだけもらえます。頭文字Dの世界では、勝っても負けても経験としてプラスになるというのが本質ですからね。弱い人でも回数をこなしていけばポイントが貯まっていくので、必ずフルチューンまで到達することが可能です。



自分の好みに合わせたパーツを選択し、バトルを少しでも優位に進めていきたい。

マイキャラパーツも豊富!
似顔絵も可能!?

基本のキャラクターを選んだら、プレイを重ねることでパーツをゲットしていける。そのパーツの入手条件はランダムだが、数が非常に豊富らしいので、原型を留めないレベルまでマイキャラの顔を変えていくことが可能になっている。

それを駆使できれば自分の似顔絵も可能!?



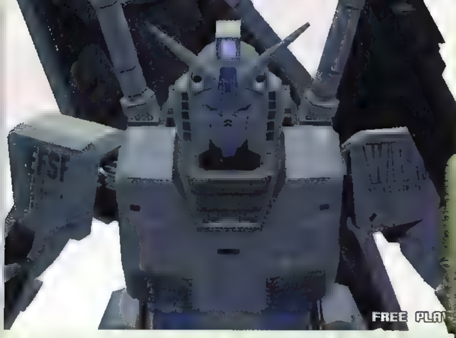
さてさて、原型のキャラクターが分かるかな? こんな楽しみもある!



新井氏の似顔絵を作ってみました!!

次号ではさらに頭文字D4を詳しく紹介!

初心者も、らくらくドリフトができるドラテク指南講座もスタートするぞ!!



「白い悪魔」との戦いに生き残れ！

MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON ～修羅の双星～

知られざるエース、修羅の双星たちは最後の戦場へ！ 今回は最終ボスの別モデリング版出現条件とスコア表の公開に加え、後半面である3面と4面の難所を攻略する。

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

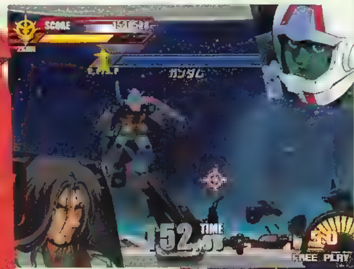
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ザク・マシンガン
■稼 働 日：稼働中（2006年12月下旬稼働）
■使用基板：TAITO Type X

 Text：ちくわ少尉

最終ボス・ガンダムのアナザーカラー出現!?

最終ボス「ガンダム」に、デザイナー・大河原邦男氏のオリジナルカラー版と、小説版で登場したG3カラー版の、二種類のアナザーカラーが存在した！ 原作ファンなら別格と感じること請け合い!?









出現条件:ノーコンティニュー

ガンダム（大河原バージョン）

G3ガンダム

出現条件:ノーコンティニュー&スコアが1,800,000以上

アナザーガンダムと戦うために……

スコアデータ一覧

本作では特殊なシステムでの得点上昇が無く、稼ぎ要素は基礎点とボーナス頼みになる。全ボーナスを制覇せよ!

G3ガンダムと遭遇するためには、180万点以上のスコアを出し、階級「ニュータイプ」を獲得しなくてはならない。右表のボーナスの全獲得は必須だ。



モビルスーツ系の敵機は、倒さないと場面が進まないので見逃すことはほぼ無いが、支援機などは話が別。一機も逃すな！

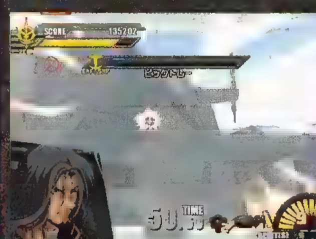
敵ごとの撃破スコア	
敵機体	得点
標準MS（ジム、陸ジム、ジム・コマンド、ジム・キャノン）	5,000
スナイパータイプ	10,000
ガンタンク、ガンキャノン	20,000
ジム・ストライカー、ジム・ライトアーマー	20,000
戦闘機および戦車（ボール含む）	500
コアファイター、コアブースター	1,000
戦艦砲台	1,000
ジャブロートーチカ	3,000
ミデア	2,000
ボーナススコア	
スペシャルボーナス	得点
STAGE1-1、トーチカ戦で生き残ったガウ1機ごとに加算	50,000
STAGE1-2（EASY）、シャアに勝利するごとに加算	100,000
STAGE2-2、ミデア一機撃墜ごとに加算	50,000
シークレットボーナス	得点
STAGE1-1、突っ込んでくるガウを破壊	20,000
STAGE2-1、ジム・スナイパーの背後に飛行してくるコアファイターを撃墜	20,000
STAGE3-2、ビグ・ザムが発射するビーム3発目の前にジムを全滅させると出現するボールを破壊	20,000
STAGE3-2、橋の上を走るボールの列の最後尾のボールを破壊	20,000
STAGE4-1、開幕マゼラン突入の次の場面ボールを倒すと出現するジム部隊のうち、一番下のジムをジオングより先に倒す	20,000
タイムボーナス	得点
ステージクリア時の残りタイム×100点が加算	×100
アイテムボーナス	得点
コンテナに隠されているジオン勲章	5,000

新兵はまず前半面から！

STAGE1～2復習

前半面で注意すべきは、格闘タイプの敵。ジムの場合は動作が見えたらすぐ隠れ、ジム・ストライカーは1P側、2P側に交互に攻撃するので、自分側の番では早めに隠れて空振りを待つ。また、突如現れて斬りに来るジムの登場前には「この距離なら！」という声が入る。

ボス戦では、敵の移動の終わり際が隙。慣れるまでは、ほかの場面では常に隠れておこう。



2面のビッグ・トレーも手強い相手。「押しつぶせ」という声か、艦の振動が体当たりのサインだ。

後半面に行けたら難所を右ページで確認！

俺たちF機関 シークレットボーナスの中で特に分かりづらいのは、最初の二つ。まず一つ目、STAGE1-1でフライマンタ隊を倒した後に突っ込んでくるガウを破壊する際には、ザク・バズーカが必須だ。二つ目では、STAGE2-1で最初に出会うジム・スナイパーを少し放置しておかないとコアファイターは出現しない上に、ジム・スナイパーを破壊すると即、次の場面に移ってしまうので注意！

宇宙（そら）で最終決戦の幕が上がる……

STAGE 3 & 4　難所攻略教本

いよいよ最終局面となるSTAGE3&4。連邦軍の最新MSが次々と出現するが、冷静に動きを見切ればどうということはない！　各面の難所を一挙に紹介しよう。

STAGE 3　ソロモン攻防戦

連邦軍のチェンバロ作戦を迎え撃つSTAGE3は、前半面とは格が違う難度を誇る。クラッカーやバズーカを惜しまず使え！

STAGE 3-1

開幕出現するジム・コマンドは、前半面にいた飛び跳ねるジムのパワーアップ型。同時に後方に出現する通常ジム×2を先に倒そう。最後に出現するジム・ライトアーマーは、ジム・ストライカーと違って1P、2Pに交互に攻撃してはこない点に注意。



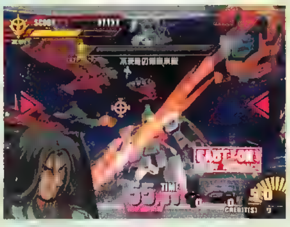
序盤のこの場面では、時間経過でこの後出現する敵まで戦列に加わる。ジムの盾破壊直後の反撃に注意し、急いで倒せ！



ジム・ライトアーマーは、隠れておき格闘空振り後の隙にヒート・ホークを当てて倒す。耐久力はかなり低め。

STAGE 3-2

開幕直後のボール部隊、次のジム・コマンド×2とボール部隊とジム×2は、ビグ・ザムが一定時間後に倒してくれるので、スコアやボーナスを狙わないなら、コンテナを取った後は始終隠れてやり過ごそう。中ボスの第四小隊は、普段は1P、2P両方に対して二機ずつが道中のジム・コマンドと近い動きをするが、盾を構えたら格闘の合図だ。



こちらの攻撃に対して盾を構え出したら、直後に必ず最大4回の連続格闘攻撃がくる。最初は隠れてやり過ごす安全策を取り、慣れたらすべてカウンターで斬り返しつつ、合間にザク・マシンガンで追い打ちをかけていこう。

STAGE 3-3

ここでは時間制限があり、タイムオーバーするとライフの有無に関わらずゲームオーバーになる。

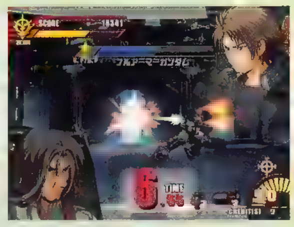
右上のチャートで「☆」が付いている場面では、クラッカーを使わないと撃破に時間がかかりすぎる。ジム・コマンドはザク・バズーカで盾を破壊して一気に倒そう。道中のコンテナの中に弾薬が入っているので、必ず回収すること！

3-3　敵出現チャート

- ノーマルジム×2
- 斬りかかるジム×2
- ボール×6
- ジム・コマンド×1
- ノーマルジム×4 ☆
- ジム・コマンド×1
- ボール大部隊 ☆
- ジム・コマンド×1

BOSS フルアーマーガンダム

最初のフルアーマー形態では、歩いてくる間だけ撃ち込み、立ち止まったら射撃が来るので即座に隠れよう。アーマー解除後は動きは早いものの、行動はSTAGE 1ボスの進化系だ。ジャンプ移動の終わり際を狙い撃ち、あとは隠れてやり過ごそう。



フルアーマー状態で目の前に来られたら、発生が早い格闘攻撃が来るので無理せず隠れよう。アーマー解除後は、まれに移動の着地際に再浮上して射撃を仕掛けてくる点に注意。基本的な戦い方は今までのボス戦と同じだ。

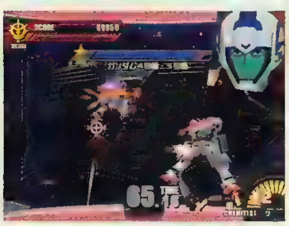
STAGE 4　宇宙要塞ア・バオア・クー

いよいよ迎える最終局面。強敵ばかりが出現するものの、要所を押さえておけば道中は問題ない。問題なのは、言うまでもなく最終最強の強敵！

STAGE 4-1

開幕にジム・キャノンが出現するが、耐久力が高く、キャノン砲を撃ってくるぞ！　その後マゼランが突っ込んでくるが、それとほぼ同時に不意打ちでジムが斬りかかってくるので注意！　終盤にジム・ライトアーマー×2が出現するが、対処法はSTAGE3と同じ。少しタイミングをずらして2機で攻撃してくることがあるので、2機目の行動に合わせて反撃しよう。

最後のガンダム4号機・5号機戦では、先に厄介な4号機（青い機体）を倒せば楽になる。



4号機はメガ・ビームランチャー以外にも、今までのボスのように移動しつつビーム・ライフルを撃つ。5号機はガトリングを一度の攻撃で最大3回、1P、2P側に交互に撃つ以外の行動は取らないので、対処が非常に楽だ。

STAGE 4-2

道中の敵に見るべき強さはないが、最後に出現するボール・K型はかなりの強敵。同時に、画面奥からゆっくり迫る残がいに接触してもダメージを受けるので、こちらも早め早めに破壊しておこう。



ボール・K型は普段は高速で飛び回りつつ、止まってマシンガンを撃ってくる。マシンガンを撃つ直前が一番狙いやすいが、無論危険なので無理は厳禁。画面外に消えたら、必ず目の前に現れて不意打ちをしかけてくる。

STAGE 4-3

開幕直後のジム部隊の1機を倒すと、即座に不意打ちで斬りかかるジムが出現するので注意。道中では盾を構えるジム（盾破壊直後に反撃あり）の盾を混戦中に破壊すると厄介なので、後回しに！



最後に出現するガンキャノン×2は、砲撃に加えて画面奥の位置から飛び蹴りをしてくる。砲撃前後の短い隙を狙い撃とう。この後のガンダム戦ではザク・バズーカやクラッカーが当てづらいので、ここで使い切ってしまうのもアリだ。

BOSS ガンダム

第一段階では今までのボスと同じく、移動しつつビーム・ライフルを撃つほか、停止してビーム・ライフルとハイパーバズーカの乱射攻撃を仕掛けてくる。今までのボス戦通り、移動の終わり際と、この乱射攻撃の直前を狙おう。



動きの速さに惑わされがちだが、ボス戦のセオリーは変わらず通じる。乱射攻撃は見た目以上に着弾速度が速いので、欲張って撃ち込みすぎず、すぐに隠れよう。ここで消耗するようでは、第二段階は到底突破できないぞ！

第二段階でも、攻撃を見てから回避するのはまず不可能。移動の終わり際に2、3発ザク・マシンガンを撃ち込む以外は常に隠れるように！　画面外に消えたら、即座に突進格闘が来るので要注意だ。

白い悪魔と相まみえた修羅の双星の命運は!?　結末は自分の目で確かめてほしい！



普段の動きも異常に速いが、突進格闘のスピードはもはやオールトタイプか反応できるものでは……。カウンターも可能たか非常に難しい上、攻撃後即座に飛び去るので、隠れてやりすごしてからの反撃斬りは間に合わない。

俺たちF機関

最終ボスである「白い悪魔」ガンダムの強さは、今までのボスとは明らかに別格だ。まずその移動速度が非常に速く、移動の終わり際を狙い撃つことさえ難しい。さらに第二段階になると、まれに移動終了時に隙があると見せかけて、原作ファンにはおなじみのポーズで「背後撃ち」を仕掛けてくることもある。ガンダムがいかにジオン軍の脅威であったか、身をもって実感できるはず……。

犬福との少し不思議な生活が始まる！

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 もっとすくすく

クイズに答えて謎の生物「犬福」を育てるというバラエティーゲーム『すくすく犬福2』！ 今回は生態が謎に包まれている犬福育成のいろはに加えて、ゲームを彩る登場人物を大紹介！ 犬福質問コーナーも募集開始！ 皆さんおハガキくださいにょ。

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
■メーカー：ハムスター／ビデオシステム
■ジャンル：クイズ&バラエティ
■操作方法：4ボタン
■発 売 日：2007年3月予定
■使用基板：SYSTEM256

Text：福田柵太郎

基本的なゲームの流れ

本作は4月に始まり翌年3月までの1年をかけて、犬福を育てるというゲーム。毎月クイズやミニゲーム、餌あげイベントなどが発生し、その結果によって犬福のパラメーターが変化する。パラメーターの変化によって犬福の姿が変わるのだ。犬福を1年後の「最終進化福」に導けばクリア、クイズに間違えるとライフが減り、ライフが尽きてしまうとゲームオーバーにょっ。

クイズやミニゲームを楽しむ



クイズはオーソドックスな三～四択クイズ。ミニゲームはボタンを連打したり、タイミングで押したりとタイプはいろいろ。

犬福がどんどん進化！



「ちから」、「かしこさ」、「すばやさ」、「しんらい」、そして「体重」が進化形態を決めるパラメーター。餌あげタイムでパラメーターを調整すればお好みの犬福も作れる！（はず）

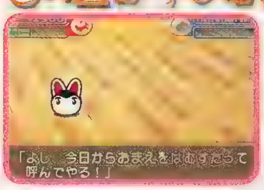
1年後は……？

最終進化福を目指せ！

私の犬福飼育日記

ある日突然に犬福を飼うことになってしまった私。育て方がよく分からないながらも、犬福と過ごした1年間の飼育奮闘記を公開します！ 犬福育成は大変だけど、やっぱりカワイイ！ これから犬福を飼う人の参考になりますように。

○月△日 ちび福を飼う！



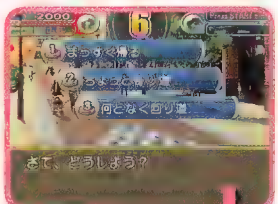
まだ足が無くて、ぷりぷりと丸っこいちび福。ずっとこのままでもいいんだけど……。いやいや、しっかりと育てるぞ！

ふと立ち寄ったペットショップで犬福を発見。町の人はみんな平然と犬福を飼っているけど、犬福を知らなかったのは私だけ？ とりあえず、ちび福を1匹テイクアウト。頑張って育てる！

□月☆日 クイズに答えなきゃ！

犬福を連れて町を歩くと、そこかしこでクイズ勝負を吹っ掛けられる。こんなにクイズをしたことって生まれて初めてかも。犬福がクイズを手伝ってくれたときは、犬福との絆を感じるなあ～。

行き先を選ぶと



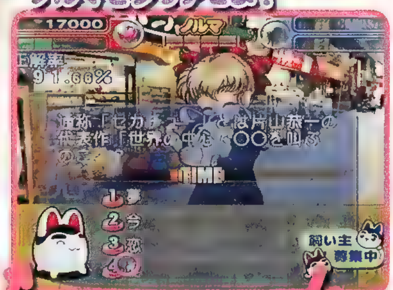
分岐ルート先は月ごとに異なる。選択肢によってゲームオーバー、なんてことは無いので、好みのまま選んでOKだ！

人物と出会う

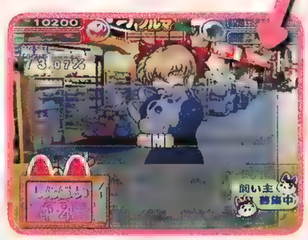


選択ルート先で人物と遭遇、クイズやミニゲームが始まる。同じ人物と何度も会うと、その人とのイベントが進むようだ。

ノルマをクリアせよ！



ノルマ分だけクイズに正解すれば、クイズパートクリア。問題に早く答えれば、その分ノルマがたくさん減る！



正解が多いとしんらい（画面上のハートマーク）上昇。これが高いとクイズの回答を犬福が手助けする能力が発動しやすくなる。

登場人物紹介

『すくすく犬福2』に出てくる人はみんな変……いえ、少し個性が強い人ばかり。「ルート分岐でペットショップ長谷を選ぶと、店員の長谷さんに出会う」といった感じなので、お目当ての人物が現れそうな場所を探し出そう！ 今月は登場人物紹介の第1弾！

長谷 前作にも登場したペットショップ長谷のメガネっ娘店員。犬福のコロを飼っている。



逆瀬川 貯金福の「ちゅるる」を連れ歩くギタリスト。独特の歌詞で熱唱するが周囲は……。



小橋 主人公の住む家の管理人。京都弁のおっとりした口調だが、犬福の扱いが悪いと激情家になる。



犬福名鑑



しのび福 忍者覆面装備が何とも精かんな「しのび福」。スピードのある犬福だから、すばやさを狙って上げていくと見られやすいかも？ 「しんらい」が高いときに発動する特殊能力は、クイズの選択肢を二つに減らすというもの。格闘のミニゲーム「犬福ファイト」では、忍者ビームを発射するぞ！

◎月▲日 犬福とミニゲーム！

ちび福に足が生えて落ち着いた感じ。それなのにミニゲーム勝負が続くのはなぜ!? ミニゲームに勝てばパラメーターが増えて、負ければ減ることが多い。負けてもライフゲージは減らないけど、できるだけ勝たないと！ いけっ、犬福！

てけてけダッシュ TURBO



ボタン二つを交互にたたいて、犬福を走らせる競争ゲーム。フライングは2回までにょ！



ボタンをリズミカルかつ早くたたくのがコツ。1着になればパラメータが大幅にアップするにょ！

ぬいぐるみをキャッチ！



ボタンを押してクレーンを移動、放したところで下降。真上にしっかりセットにょ！

カラスの攻撃を避けろ!!



1、2ボタンで左右に移動して上空からの脅威を回避。一定時間逃げればクリアにょ。

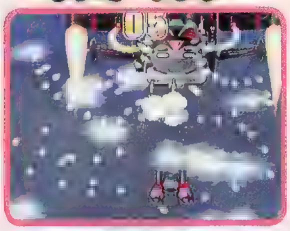
犬福ファイト

2D格闘風の対戦ゲーム！ 1ボタンで弱攻撃、2ボタンで強攻撃、3ボタンでジャンプ！



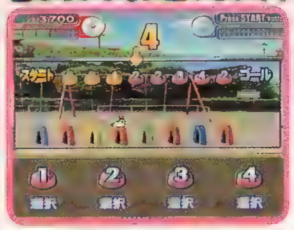
闘劇種目候補とも噂される本格的な画面レイアウト。ノックアウトを目指すにょっ。

ラブミーテンダー



本格派縦スクロールシューティング。犬福の進化形態により、攻撃手段が異なるにょ。

落ちないように渡りきれ!!



並んだタイヤをジャンプで渡るために、指定されたボタンをポンポンと押すにょ。



1ボタンと2ボタン同時押しで必殺技。犬福の進化形態により必殺技が変わるにょ！

◇月◎日 犬福の好みの餌って……

犬福は月初めに餌を与えるだけでいいみたい。経済的だなあ。好物の甘い物をあげるとゴキゲンになるんだけど、肥満度が心配。カレーは逃げ出すほど大嫌いみたい。あまりあげないようにしようと。



エサは8種類が用意され、与えるエサによって犬福のパラメーターが変化。いろんなエサを試してみよう。



ケーキはご機嫌、薬はがっかり。かわいそうなので喜ぶ餌をあげたくなるにょー。



月の終わりには成長記録が見られる。外見が変化するのもこのタイミングだ。

♪月≡日 いろんな犬福に進化した！

月末に犬福が進化することがある。帽子や服は体毛なのかな……深く考えないようにしよう、かわいいし。「ちから」や「かしこさ」、「すばやさ」といったパラメーターと進化形態は密接な関係があるみたい。餌でコントロールしないと。



はかせ福

ヒゲをたくわえたインテリ犬福。学帽を片耳にかぶった姿がかわいいっつーの！



くのいち福

紅いボディが素敵過ぎる、すばしっこい犬福。特殊能力は手裏剣を投げて選択肢を二つにする。



騎士福

3Dモデルが実にしっくりくる騎士福。特殊能力は、誤答してもライフが減らない無敵状態に。ディフェンス万全だにょっ。

犬福Q&A（仮）

犬福ファンのみんな、元気かな？ 今日もお兄さんは半裸だよ！ お兄さんこと犬福マンが進行するこのコーナーは、ゲーム原作者の横山浩子さんに質問できるコーナーなんだ。『すくすく犬福2』関連の質問があったら、アンケートハガキの自由欄に書いておいてくれ！

今日は初回ということで、お兄さんが質問しちゃうぞっ。

Q なぜ「犬福」という生き物を思いついたのですか？

A ある日、変な着ぐるみの自称神様がやって来て、この丸い不思議生き物を置いていきました。嘘。



%月♀日 そして私の犬福は……

ついに3月。なんだかクイズばかりしていた1年だった気がする。私のちび福も困難に負けず成長し、「かしこさ」がぐんぐん伸びていった。犬福最終形態は100種類以上もあるんだって。さてさて、マイ犬福はどうなったかな？





うわっ、バッテンお口がカワイイっ。最終進化福はエンディング時にしか登場しないんだって。

犬福名鑑



でぶ福

まいうーだけど糖分たっぷりのケーキやチョコレートなどを与え続けると、犬福の肥満度が高くなる。そして一定値を超えると、でぶ福に変化するにょ。たぷたぷで目がたれ～んとしていて愛きょうたっぷりだね。特殊能力はライフの回復！ 甘やかしても、しっかりとヘルプしてくれるのがうれしいね。

あの熱い超人ファイトが帰ってきたぜ！



AOU 2007
アミューズメント・エキスポ
出展決定！

2月17日（土）に開催されるAOU 2007 アミューズメント・エキスポでは、バンプレストブースでいち早くプレイできるぞ。また、当日限りの大会も予定されているようなので、公式サイトを随時要チェックだ！

http://www.kinnikuman-mg2.com/

キン肉マン マッスルグランプリ2

■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2007年6月下旬稼働予定
■使用基板：SYSTEM 256（246＋モード）／SYSTEM 246

『キン肉マン マッスルグランプリ』の続編が満を持して登場!! 登場超人やシステムを大幅にパワーアップして、より熱いファイトを繰り広げられる、原作ファンはもちろん格ゲーファンにも楽しめるタイトルだ。超人ファンにはたまらない、キャラクターたちの饗宴を思う存分楽しもうではないか！

Text: 黒鉄タカスエ

総勢37人（+α?）によるスーパーバトル

前作『キン肉マン マッスルグランプリ』から約1年、大幅なパワーアップが施され『2』になって帰ってきた！ 昨年PS2で発売された『MAX』に登場した超人も含め、総勢37人によるスーパーファイトが楽しめるぞ。そしてさらに、隠しキャラも居るとか居ないとか……。この辺りは、稼働開始後に自分自身の目で確かめてみてほしい。

今回の最大の目玉はやはり、ファンの中でも特に人気の高いエピソード「王位争奪編」に登場した、王位継承候補者5人の参戦。原作では全く活躍しなかった「キン肉マン ビッグボディ」なんかも自分自身の手で操れてしまうのだ。彼らの超人ファイトがどのように再現されるのか、今から楽しみにしておこう。



技のヒット時などに、キャラクターのカットインが表示されるようになるなど、演出も強化!



新ステージも多数登場。原作通りの対決を、原作と同じステージで行なえば、感動もひとしお。

キン肉マン

言わずと知れた本作の主人公。本名はキン肉スグル。今回は、運命の5王子という王子候補者と激しい戦いを繰り広げる、原作での最終エピソード「王位争奪編」のコスチュームで登場している。

新たな超人が続々参戦!!

前作を大幅に上回る数のキャラクターが登場する本作。今回はその中でも特に人気が出そうな5人の王位継承候補者を紹介しよう。設定には残されているが、原作で使用されなかった技の数々を実際に使用するチャンス！



キン肉マン ソルジャー

王子の肩書きを捨てたキン肉マンの実兄。原作では、「業火のクソ力」を持つと言われていたが、結局それがどんなパワーなのかは不明。



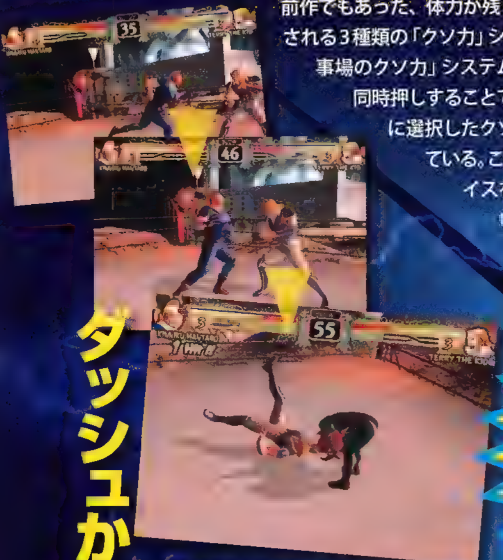


キン肉マン スーパーフェニックス

相手の力の流れを読み取って返し技をかけるのを得意とする、頭脳明晰なファイター。貧しい家庭に育ち、昔からキン肉マンに強い対抗意識を持っていた。

「真・火事場のクソカシステム」搭載!!





前作でもあった、体力が残り少なくなると効果が発揮される3種類の「クソカ」システムに、新たに「真・火事場のクソカ」システムが追加！ 打＋組＋必を同時押しすることで発動でき、ゲーム開始時に選択したクソカによって効果が異なっている。これまで以上にクソカのチョイスをよく考えて対戦に臨まないといけないぞ。

攻撃重視	ほとんどの打撃がキャンセル可能となり、連続技が可能になる。
防御重視	[illegible]
火事場のクソカ	[illegible]

ダッシュからの投げが可能に

相手に向かって走り込んでいって、そのまま投げを繰り出せる！ 距離が離れていても油断できない！

ダッシュからそのまま投げに移行できるようになった。このため、距離が離れた場合でも、打撃と投げの二択といった、新たな駆け引きが楽しめるようになったぞ。

システム面も超パワーアップ!!

ここでは、強化されたシステムについて紹介していこう。前作以上に戦いが盛り上がること間違い無しだ。

「ポジションチェンジシステム」追加



ロープ際に追い詰められてもあきらめず、ポジションチェンジから大逆転の大技を狙っていこう！

相手をつかんでそのまま位置を変更できる「ポジションチェンジ」が可能になった。ロープ際に追い込まれても、逆に一発逆転を狙うことができるぞ。キャラによってはロープ際専用の固有技も存在するようだ。

超必殺技の演出強化



おなじみのキャラクターたちがおなじみの並びでカットイン！ プレイの快感も倍増だ。

前作でも技名表示が特徴的で面白かった超必殺技の演出だが、今回はさらにパワーアップ！ 原作さながらのカットインが挿入されるようになったぞ。「ゲエエーッ！」という声が聞こえてきそうな演出に、原作ファンは感動すること間違い無しだ！



キン肉マン ゼブラ

技巧の神が乗り移っており、テクニカルな技を多く持ったファイター。キン肉王家三大奥義の一つ「マッスルインフェルノ」を華麗に使いこなす。



キン肉マン ビッグボディ

王位継承候補者の中で最も強力なパワーを持つファイターだが、ほとんど見せ場も無いままスーパーフェニックスにあっさりと倒されてしまった、かわいそうな超人。



キン肉マン マリポーサ

飛翔の神が乗り移った王位継承候補者の一人。原作では、偽の奥義「偽マッスルリベンジャー」を使ったため天罰を受けて黒焦げになった。







制作決定！
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN 2
若き獅子の鼓動
● Ver.2.1完全対応！
● 新カード含む全カード紹介
● システム変更点完全網羅
2007年2月23日発売予定！
予価：1,200円
©SEGA
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX Λ CORE™
BREAK ENCYCLOPEDIA
今、差を付けろ！フレーム数値データ完全掲載！
2007年2月28日発売予定！
予価：1,500円
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP
ピュア・テンパランス
センコロのすべてを知り尽くせ！
2007年2月16日発売予定
予価：1,659円
株式会社 エンターブレイン
※掲載している内容は予告無く変更される可能性がありますので、ご了承ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40

機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

VICTORY MANUAL

2007年2月26日発売予定!



登場する約30機の機体データを徹底公開！ また、戦いで勝利を収めるために重要となるチーム戦術を、分かりやすく解説していくぞ。コックピットへ乗る前には必ず一読を!

予価：1,500円

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42

ARCANA HEART アルカナハート

2007年3月9日発売予定

この冬一番の注目作『アルカナハート』のムックが発売決定! 対戦で役立つ攻略はもちろん、設定資料などファンのみんなが満足できる一冊になる予定だ。

攻略だけでは終わらない! ファン要素も満載の一冊!



予価：1,500円

闘劇魂 VOL.4

特別付録DVD



価格：本体1,280円+税

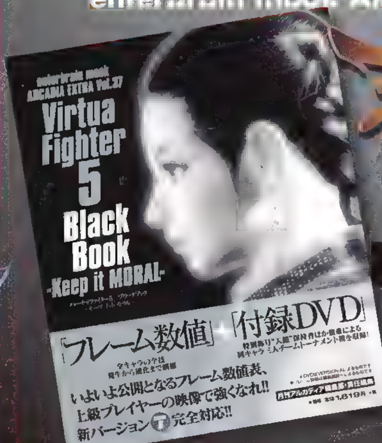
今冬の新作格闘ゲーム最新情報や、闘劇'07の開催タイトル発表など、格闘ゲーマーなら必須の情報が満載!

Illustrator : Shuji Sogabe

好評発売中の二冊!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.37

Virtua Fighter 5 BlackBook -Keep it MORAL-



特別付録DVD

ついにフレーム数値を掲載! 自分のキャラのデータを覚えたり、苦手キャラの対策を立てたりと、幅広く使える一冊。

価格：本体1,619円+税

ARCADIA EXTRAの購入方法は198ページへ!

ARCADE News Analyse

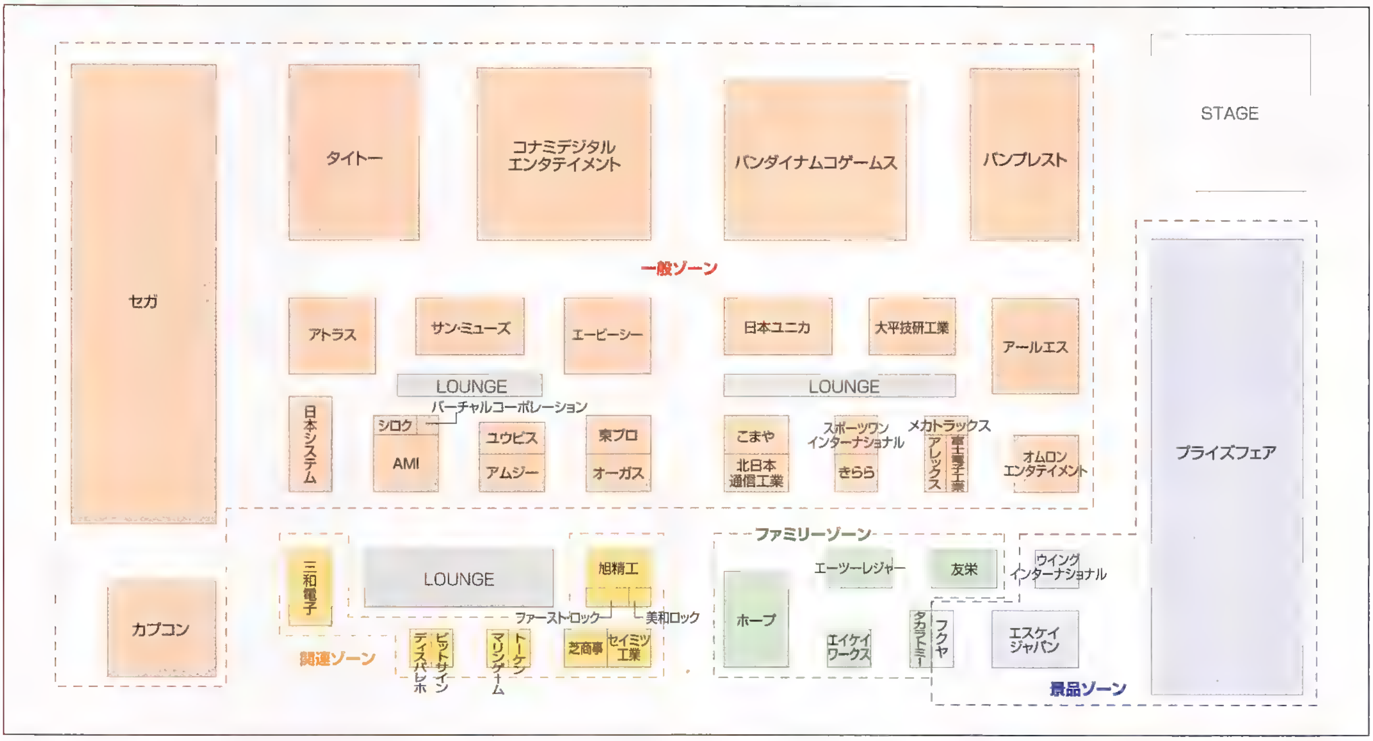
アーケード・ニュース・アナライズ

間近に迫った、『AOU 2007 アミューズメント・エキスポ』。今年の春から秋にかけてのタイトルがそろう、アーケードゲームファンが注目するイベントだ。一般公開日には足を運んで、ゲーム業界の動向を肌で感じてみるのも悪くないぞ。

Event

AOU 2007 アミューズメント・エキスポ開催迫る!

http://www.aou.or.jp/



来る2月16日（金）～2月17日（土）の2日間、千葉・幕張メッセで、『AOU 2007 アミューズメント・エキスポ』が開催される。ゲームメーカーが、最新の機種を全国のゲームセンターを経営する会社や個人経営者にお披露目する、という趣旨のイベントだ。ちなみに今回の一般公開日は2月17日（土）のみとなるので、来場する際は注意しよう。

会場は「一般ゾーン」、「景品ゾーン」、「ファミリーゾーン」、「関連ゾーン」に大きく分けられている。各メーカーが趣向を凝らしたブースを設営していて、見ているだけでも楽しめるだろう。しかし、ファンとして気になるのは、やはり各メーカーが出展するアーケードゲームの最新機種。現時点で判明している出展タイトルのほかに、何らかのサプライズがあるかもしれない。これぱかりは会場に足を運んでみないと分からないぞ。

目当てのメーカーがある人は、会場図で位置を把握しておこう。ただし、注目度の高いメーカーは、混雑していてプレイまで待たなければならないケースがあるので、早めの来場をオススメする。

また、最近は低年齢向けカードゲームが人気を得ている影響で、家族での来場が増えることが予想される。小さな子供を連れてくる人は混雑に注意し、子供が迷子にならないよう気を付けてほしい。

「関連ゾーン」にはあまり興味が無い人が多いと思うが、時間があればブースを眺めてみてはどうだろうか。レバー、ボタンなど、アーケードゲームに欠かせない部品と機器を製造している会社がそろっている。自分の視野を広げてくれるような、新しい発見があるかもしれないぞ。

PRESENT!

社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会より、「AOUアミューズメントエキスポ2007招待券（一般公開日のみ）」を5組10名様にプレゼント。詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。なお、このプレゼントのみ締め切りが2月9日（金）必着となりますので、ご注意ください。

現在判明している出展タイトル

出展メーカー	タイトル
AMI	クイズ&バラエティ すくすく犬福2～もっとすくすく～
コナミデジタルエンタテイメント	pop'n music 15 ADVENTURE
	GuitarFreaksシリーズ
	DrumManiaシリーズ
	麻雀格闘倶楽部6
セガ	2SPISY（TOO SPICY）ほか
タイトー	BattleFantasia
	ハーフライフ2サバイバーSD
バンダイナムコゲームス	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE3
	マリオカート アーケードグランプリ2
バンプレスト	キン肉マン マッスルグランプリ2

Release

モンスターゲートシリーズ最新作『エターナルナイツ』リリース決定!

http://www.konami.jp/am/eternalknights/

モンスターゲートの最新作『エターナルナイツ』が今夏稼働することが判明! 筐体を一新しe-AMUSEMENT PASSにも対応する予定だ。

本作で追加される新しいゲームモード「夢の王国」。このモードは、一つの店舗が王国となり、王国内のプレイヤーと協力して王国を発展させながら、ほかの王国と覇権を競う、といったオンラインを生かしたゲームモードになっている。

また、2/17(土)のAOUショーに出展される予定なので、ぜひとも新しくなったモンスターゲートを体感していただきたい。



Event

キミのモンスターに遭遇したい!!

モンスターアイデアを大募集! 最優秀作品は『エターナルナイツ』の主役級のモンスターとしてゲームに登場! 応募詳細は上記URLのwebサイトをご確認ください!

PRESENT!

KONAMI様より「エターナルナイツ」のイラスト色紙を1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『OutRun2 SP』がPS2で登場!

http://outrun2sp.sega.jp/

セガのドライブゲーム『OutRun2 SP』が、いよいよPlayStation 2に移植される。アーケードでは「ハートアタックモード」など、ドライブゲームとしては一風変わった遊び方ができるこのゲーム。アーケード版の全モードを忠実に移植した上で、家庭用オリジナルの「コースト2コースト」モードが追加。さらに、走行ポイントをためることで、車種、BGM、さらにはコースまでが増えていくので、長期間楽しめる内容となっている。

初回特典として、オリジナルスペシャルCD「Out Run Sound Tracks -Complement-」が付いてくるのもファンにはありがたい。



名車フェラーリを駆って、美しい風景の中を走る。そして助手席には美女! 男なら一度は夢見るシチュエーションを体験できることも、『OutRun2 SP』の魅力のひとつ。

Resume

『OutRun2 SP』

■発売日:2007年2月8日発売予定
■対応機種:PlayStation 2
■価格:7,140円(税込)

PRESENT!

セガ様よりPlayStation 2用ソフト「OutRun2 SP」を1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『ストリートファイターII』のサウンドロップが販売開始!

http://www.bandai.co.jp/gashapon/

対戦格闘ゲームの原点ともいえる、『ストリートファイターII』のサウンドロップが、1月中旬から全国でカプセル自販機用の商品として販売されている。気になるラインナップは、ゲームに登場する七人のキャラクターに、ゲーム中のサウンドエフェクトを加えた全8種類。

ファンなら全種類集めて、おなじみの「波動拳!」や「昇龍拳!」といった必殺技ボイスを楽しもう。懐かしさのあまり、ボイスに合わせてついついポーズを取ってしまう人もいるのでは!?



カラフルな外見はキーホルダーとしても最適。1個200円で販売中だ。目当てのキャラクター目指してハンドルを回せ!

PRESENT!

バンダイ様より「サウンドロップ ストリートファイターII」を全8種1セットにして3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『虫姫さまふたり Ver1.5』スコアトライアル開催中!

http://www.cave.co.jp/

スコトラの締め切りは、2月28日(水)必着! 豪華賞品をご用意しております。締め切りまであと1カ月、奮ってご参加ください!!

募集要項

■集計部門
『虫姫さまふたり Ver1.5』のスコアを、オリジナル、マニアック、ウルトラの3部門で集計。使用キャラ、タイプは問いません。
※旧バージョンでの申請は無効となりますので、ご注意ください。

■賞品予定

各部門1位	特製『虫姫さまふたり Ver1.5』基板 (VER1.01と 製品版であるVER1.54 のどちらかを、各優勝者の要望に応じて焼 き込み) 副賞:レコ姫の好きな声を吹き込める権 (ただし、公俗良序に反すると判断されるものは受け付けられません。あらかじめご了承ください)
各部門2位	インストカード+ポスターセット(B1×3枚)
各部門3位	八鍬里美さん・鈴木茜さん(AMショーでコスプレしていたお二人)サイン入りカタログ+ポスターセット
キリ番賞	ポスターセット

申請方法とあて先

■申請方法
右の応募用紙を拡大し(141%、B5→A4)、必要事項を記入の上、下記の宛先まで送ってください。お店の確認印無きものは無効となりますので、ご注意ください。

■締め切り 2月28日(水)必着

■あて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
『虫姫さまふたり Ver1.5』スコアトライアル係

虫姫さまふたり スコアトライアル 申請用紙

申請スコア(右詰で記入)

応募部門
□オリジナルモード □マニアックモード □ウルトラモード

スコアネーム

●ゲームセンター記入欄 (必ずお店の方が記入してください。印が無いと無効になります。)

店名

住所

電話 ( )

責任者名 上記スコアを記録したことを証明します ㊞

フリガナ		年令	性別
氏名			男・女
生年月日	年 月 日	電話番号	( )
住所	〒□□□-□□ 都道府県 市郡区		
Eメールアドレス			

コメント

※本企画にご応募いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、(株)ケイブ及び(株)エンターブレインの共同管理の元、本企画に関する諸連絡、各種お問い合わせに関する対応など、弊社のの定めるところのプライバシーポリシー(URL: http://www.enterbrain.co.jp)に従って、取り扱わせていただきます。

Release セガの名作ゲームTシャツをGETだ!

http://www.editmode-works.com/

主にゲームに関連したTシャツ制作を手がける、気鋭のクリエイター集団EDIT MODEをご存じだろうか。webサイトをチェックすると、彼らのメッセージが込められた作品がずらりと並ぶ。ゲームへのリスペクトが表現されたデザインは、ほかには無い存在感を持ち、ゲームファンに強烈にアピールしているのが分かるはずだ。

その EDIT MODE がプロデュースするブランドGET READYでは、セガの往年の名作ゲーム『スペースハリアー』のTシャツを販売しているが、この冬『ファンタジーゾーン』と『Out Run』をモチーフにした新作Tシャツが登場したぞ！　セガファンならずとも、手に入れておきたいアイテムだ。なお、すでに品薄の商品もあるというほどの超人気アイテムにつき、購入する際にはwebサイトで在庫を確認してもらいたい。

EDIT MODEではこれからもラインナップを充実させていく予定。今後の展開に注目だ！



『Out Run』のBGMのタイトルを大胆に配置。プレイした人なら一目見ただけで、思わずあのサウンドが頭の中でリフレイン!

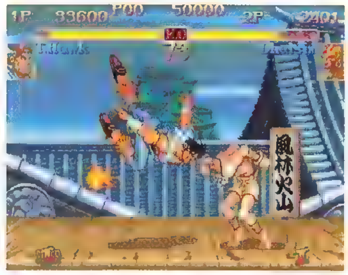
PRESENT!

EDIT MODE様より『スペースハリアー』『Out Run』のTシャツを、各1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release 「カプコレ」新作情報

http://www.capcom.co.jp/

お買い得な値段で好評の「カプコレ」シリーズから、PlayStation 2用ソフト『ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリーエディション～』と、PSP用ソフト『ストリートファイターZERO3 ↑↑（ダブルアッパー）』の2タイトルが登場!　低価格で気軽に買えるため、これまで対戦格闘ゲームをプレイしたことの無い友人と同時購入してはいかが⁉



カプコンの対戦格闘ゲームが、思わず衝動買いしてしまいそうなこの価格で買えるぞ！

Resume

『ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリーエディション～ カプコレ』

■発売日：2007年1月22日（発売中）
■対応機種：PlayStation 2
■価格：2,079円（税込）

『ストリートファイターZERO3 ↑↑（ダブルアッパー） カプコレ』

■発売日：2007年1月25日（発売中）
■対応機種：PSP
■価格：2,079円（税込）

PRESENT!

カプコン様よりPlayStation 2用ソフト『ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリーエディション～』を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release 「SNK BEST COLLECTION」に人気の2タイトルが登場!

http://game.snkplaymore.co.jp/

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』と『ネオジオ バトルコロシアム』が、リーズナブルな価格で発売中！　ネットワークに対応していて、家庭で全国のプレイヤーとオンライン対戦が可能だ。うまくなったら、ゲーセンで対戦！

ネット環境が整っていれば、家に居ながら、全国の強者とオンライン対戦が楽しめる。



Resume

『SNK BEST COLLECTION サムライスピリッツ 天下一剣客伝』

■発売日：2007年1月25日（発売中）
■対応機種：PlayStation 2
■価格：2,940円（税込）

『SNK BEST COLLECTION ネオジオ バトルコロシアム』

■発売日：2007年1月25日（発売中）
■対応機種：PlayStation 2
■価格：2,940円（税込）

PRESENT!

SNKプレイモア様よりPlayStation 2用ソフト『SNK BEST COLLECTION サムライスピリッツ天下一剣客伝』と、『SNK BEST COLLECTION ネオジオバトルコロシアム』をそれぞれ3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event 東京ジョイポリスでゆうこりんとカウントダウン!

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

2006年の大晦日、東京ジョイポリスでカウントダウンイベントが開催された。セガのイメージキャラクター、ゆうこりんが出演するとあって館内は超満員！　司会のイジリー岡田さん、特別ゲストの前田健さんと三人で、トークや来場者とのゲームを交えながら今年一年の活動を振り返り、「来年は笑顔でいたい」とゆうこりん。年越しの瞬間は来場者全員とカウントダウンを数え、新年を迎えた。その後は前田健さんのライブもあり、イベントは最高潮のうちに終了。今年のゆうこりんの活躍にみんなも期待しよう！



三人の息もピッタリ。最高の盛り上がりを見せたぞ。

休館日のお知らせ

東京ジョイポリスは、2月5日（月）を休館日とさせていただきます。ご了承ください。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event ナンジャタウンでバレンタインイベント開催!

http://www.teamnamja.com/

ナンジャタウンではバレンタインをテーマにしたイベント『ナンジャ♥ラブアップワールド2007』を、3月14日（水）までの期間限定で開催している。期間中はカップル限定のイベントや、割引となるイベントがめじろ押しで、中には二人の絆の強さを、ほかのカップルと競う、といったものもある。

また、バレンタイン限定スイーツが登場する『ラブアップスイーツ』と『チョコケーキ博覧会』は、見た目も華やかなスイーツが勢揃い！　恋人と一緒に食べながら、二人の愛情をレベルアップさせてみては？



見ているだけでも楽しいスイーツの数々。二人で食べれば今よりもラブラブになれるかも⁉。

PRESENT!

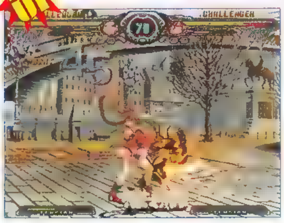
ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2006年12月1日～12月31日

ビデオゲームランキング

2位 GUILTY GEAR XX ΛCORE



人気シリーズの最新作である『GUILTY GEAR XX Λ CORE』が初登場で２位に躍り出た。話題の2D格闘ゲーム『アルカナハート』も４位と健闘しているが、実績の違いを見せ付けた結果となった。闘劇'07に向けて、滑り出しは上々だ。

メーカー　アークシステムワークス
ポイント　236.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	254.3
2	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	236.3
3	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	200.3
4	アルカナハート〈悠紀エンタープライズ　アトラティーバ・ジャパン〉	148.2
5	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	144.2
6	Virtua Fighter5 VERSION A〈セガ〉	114.2
7	虫姫さまふたり〈ケイブ／AMI〉	76.1
8	STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE〈カプコン〉	50.1
9	北斗の拳〈セガ〉	49.8
10	旋光の輪舞SP〈グレフ〉	47.3
11	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	45.1
12	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ〉	43.7
13	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ〉	42.1
14	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	40.9
15	Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP〈KONAMI〉	39.6
16	Power Smash 3〈セガ〉	38.8
17	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	37.0
18	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア〉	36.5
19	THE KING OF FIGHTERS '98〈SNKプレイモア〉	36.1
20	STREET FIGHTER ZERO3〈カプコン〉	30.2

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

17位 LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE



ボックス型筐体のガンシューティング『LET'S GO JUNGLE！』が17位に登場。マシンガンコントローラーだが弾切れが無くリロード不要という、徹底的にライトな作りがライト層に喜ばれている。特にカップルでプレイすると楽しさ倍増だ。

メーカー　セガ　ポイント　39.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆〈バンプレスト〉	160.6
2	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	158.4
3	三国志大戦2〈セガ〉	147.4
4	DrumManiaV3〈KONAMI〉	145.2
5	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	132.0
6	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	129.8
7	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	123.2
8	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者〈セガ〉	118.8
9	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉	114.4
10	機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	107.8
11	BASEBALL HEROES 2〈KONAMI〉	92.4
12	beatmaniaIIDX13 DistorteD〈KONAMI〉	81.4
13	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	70.4
14	太鼓の達人9〈バンダイナムコゲームス〉	52.8
15	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	46.2
16	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	40.8
17	LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE〈セガ〉	39.6
18	BATTLE GEAR 4 Tuned〈タイトー〉	37.4
19	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	33.0
20	みんなで鍛える全脳トレーニング〈バンダイナムコゲームス〉	30.8

協力店舗		
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アミューズメントパーク エルロフト	大阪府茨木市宇野辺1-4-3	☎ 072-623-7161
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
ゲームスポット ハロウィン	島根県出雲市渡橋町1211	☎ 0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームファクトリーマグマ 川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームプラザOKA3	大阪府高槻市城北町2-11-2	☎ 072-671-5123
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
ゲームラボアップル	神奈川県大和市大和南2-2-3	☎ 046-261-7342
西院コットンクラブ	京都府京都市右京区西院三蔵町12番地	☎ 075-316-2675
西大寺キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14	☎ 0742-35-3208
ジャングルクラブ堅田店	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎ 077-573-7717
スターダスト1号店	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	☎ 075-256-5603
スターダスト2号店	京都市中京区蛸薬師通新京極東入ル裏寺町502	☎ 075-251-6738
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
MAX PLAZA善通寺	香川県善通寺市中村町1798-2	☎ 0877-63-4333
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2007年1月19日時点

●2007年1月に稼働したタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
三国志大戦2 蒼き獅子の[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2007年2月以降稼働予定のタイトル			
のーコネパズル たころん	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション	セガ	ネットワーク対戦麻雀	2月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	3月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MARIOKART ARCADE GP 2	バンダイナムコゲームス	レース	3月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●稼働時期未定のタイトル（続き）			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

●稼働時期未定のタイトル（続き）			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3	バンダイナムコゲームス	レース	今春
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2SPICY (TOO SPICY)	セガ	体感型ガンシューティング	2007年予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE KING OF FIGHTERS [illegible]	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
蒼穹IV	モス	縦スクロールシューティング	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

徳島県徳島市

今月のレンジャー

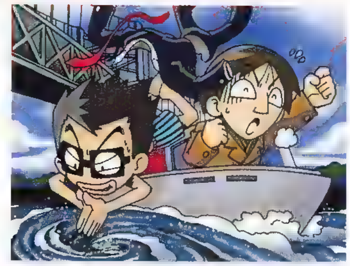


取材中、風邪で喉がやられていたのですが、徳島名産の果物すだちで作ったのど飴でけろりと痛みが引きました。すごい。



取材後、鳴門の渦潮を見物に行きました。天候が悪かったのですが、その分大迫力! そして徳島ラーメンがとてもおいしかったです。

鳴門の渦潮で二回転コマンドを!

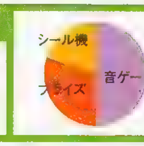


イラスト：斉藤コーキ



音ゲーの聖地in徳島

アポロゲームセンター 両国店



住 徳島県徳島市両国橋23-2
☎ 088-623-5036
営 11:30～24:00(金、土、祝前日は11:30～25:00)
HP 無し

樋「音楽ゲームはオール100円で練習しやすい店。『GuitarFreaksV3』はプレイヤーの好みに合わせて1P側はボタン硬め、2P側はボタン軟らかめに調整してある。スタッフ側が音ゲーに理解があるからこそできるサービスだね。」

及川「徳島トップクラスのプレイヤーだけでなく、ビギナーの方もマナー良く遊んでいる優良店です。明るい雰囲気の店内で『徳島の聖地』と称される理由も分かりますね」



プライズゲームの攻略ポスターなどを張り出し、外観にもやる気のオーラが見えるアポロ



お子様連れに大人気の太鼓の達人 3曲設定もうれしいドン



『ドラムV3』のスキルの高い人が来店。写真の彼は「もっとうまい人がたくさんいますよ」と控えめコメント

スタッフより

夕方ごろから音ゲーが熱い! 小さな店舗にも活気が満ちあふれています。プライズも良心的設定で稼働しておりますので、ぜひ一度足を運んでみてください。皆さまのご来店を心よりお待ちいたしております!

『アヴァロンの鍵』の根強いファンが!

LSIダイヤ



住 徳島県徳島市佐古三番町15 33
☎ 088 655 3107
営 10:00～24:00
HP 無し

樋「ボーリング場併設効果か、老若男女が集まるアットホームなゲームセンターだね。広いスペースに大型筐体、ビデオ、メダルがずらっと設置されていて新作も多いのが良い」

及川「ずっと『アヴァロンの鍵 弐』をやっているファンの方がいますね。一つのタイトルをやり込む姿はファンのかがみだ！」

スタッフより

県内では『VF5』をされる方が一番多く来店されます。対戦希望の方はどうぞ当店にお越しください。



徳島県唯一の『アヴァ鍵』徳島ファンサイトのメンバーが大会を開催しているぞ。



隣で紹介しているエンゼルランド佐古店の真向かいにあるLSI



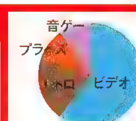
大型マスメダルゲームが並ぶメダルコーナーで楽しむ人が多い。



『VF5』は中級者が集まるので殺伐とせず楽しい、とは店長の談。

徳島の闘劇予選開催店舗！

エンゼルランド佐古店



住 徳島県徳島市佐古二番町18-6
☎ 088-653-4758
営 10:00～24:00
HP http://sako.blokula.com/

樋「今月もビデオゲームメイン店があってうれしいね！ ここは闘劇予選店舗で、当然のように対戦格闘が盛り上がっている。2Fでは『Λ CORE』や『MBAC』、『アルカナハート』の激戦で笑いと叫び声が飛び交っている！」

及川「徳島で名を上げたい人、うまいヤツと闘いたい人は、このお店に来るしかない！ ちなみに3Fは50円2プレイ設定でレトロなビデオゲームが置いてあります」



一番人気は『GGXX ΛCORE』。2D対戦格闘を研究するプレイヤーが多くハイレベル。



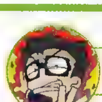
1Fは懐かしめの音ゲーが並んでいるエンゼルランド佐古店。



話題の『アルカナハート』はギャラリーが熱心な議論を交わす。

スタッフより

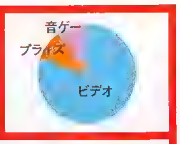
『GGXX ΛCORE』、『MBAC Ver.B』、『アルカナハート』など、主に対戦格闘とゲームに力を入れています。毎月複数のゲームの大会を開催しているので、腕に自信がある方はぜひご参加ください。もちろんこれから始める方も大歓迎!



LSIダイヤの「アヴァロンの鍵 弐」筐体には県内のファンサイトのURLが張り出してありました。http://pksp.jp/tokuava/ ただ「残してくれ!」と言うだけではなく、きちんとファンが遊んでお金を落としていくという精神が素晴らしい。LSIの店長さんもお客様の要望に応えたいとのことで、できるだけ筐体を置いておきたいそうです。頑張れ徳島の「アヴァ鍵」プレイヤーたちよ!

徳島一鉄拳の強い店長？

ゲームセンターりんりん



住 徳島県徳島市紺屋町21-4
☎ 088-624-4343
営 12:00～25:00
HP 無し



大通りに面しているので探しやすいロケーションの「りんりん」。

及川「パズルや麻雀など20代～30代が落ち着いて遊べるゲームがたくさん置いてありますね。『闘龍門』4台は渋いっす」
柵「対戦格闘では『鉄拳5DR』が人気で、土日が盛り上がるそうだ。アルカディアクーポンでテッケナーの店長と対戦だ！」



『VF5』を筆頭に十数台のビデオゲームが置いてある店内。

スタッフより

週末には『鉄拳5 DR』、『VF5』の対戦が盛り上がってます。ゲーム大会のリクエストも受け付けておりますので、お気軽にスタッフまでお声をおかけください。スタッフ一同、ご来店お待ちしております。

「QMA」の大会などイベントを開く

アポロゲームセンター沖洲店



住 徳島県徳島市南沖洲1丁目93
☎ 088 664 0311
営 10 00～24.00
HP 無し

及川「隊長、徳島唯一の『戦場の絆』設置店がこちらです（2006年12月末現在）！　つーか、巨大な『アフターバーナークライマックス』までありますよ！」
柵「ここなら大型の新作が遊べるという安心感があるな。カードゲームなどは排出カードの補充時間を告知するなど、親切なサービスが満載。大会も一カ月に一度のペースで開催し、特に人気のある『QMA』大会には30人ものファンが集まるとのことだ」



2階建てのアポロ。カードゲームの稼働率もとても高い



『戦場の絆』は4台設置。アポロ小隊の戦士たちの絆パワーが全国へと発進する！



中継サテライトがイカス『QMA』。コミュニケーションノートもあるのがうれしいなり

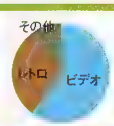
スタッフより

大人気『戦場の絆』をはじめ、ビデオゲーム、カードゲーム、音ゲー、メダルゲームの最新機種が盛りだくさん。大会も定期的に開催。プライズコーナーは定番ものからマニア向けまでこだわりの景品がめじろ押し。ご家族そろってのご来店お待ちしております。



2D対戦格闘のファンが集う

エンゼルランド徳大工前店



住 徳島県徳島市助任橋2丁目34-3 苺ハウジング2F
☎ 088 656 5044
営 10 00～24.00
HP 無し



エンゼルランド徳大工前は2F。入り口は前と後ろの二カ所にあるぞ



現在のトップスコアが張り出されているシューティングコーナー

及川「徳島大生がメインのゲームセンターです。学生の帰省シーズンでなければ、夕方以降2D対戦格闘に人が集まります」
柵「対戦格闘以外にも、レトロゲームやシューティングなどで楽しめるな。50円で遊べるし、大会参加費も基本無料とリーズナブルだ」



ΛCOREは満席状態。熱気が感じられる

スタッフより

2D格闘メインの店ですが、夜は『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』の対戦が熱いです。月1回『GGXX ΛCORE』、『MBAC Ver.B』の大会を予定しています。狭い店ですが、ぜひご来店ください。

「VF5」の猛者が集う

セガ ワールド スエヒロ



住 徳島県徳島市南末広町4-18
☎ 088-654-1550
営 10.00～24.00
HP http://location.sega.jp/loc/web/sw/suehiro.htm

及川「セガ直営店ということで、やはりセガ産のゲームが強いですね。『三国志大戦2』、『クエストオブD』などのユーザーが集まるほか、『VF5』は夕方5時以降に上級プレイヤーが集結。初心者台も完備されていて、これからバーチャを始める人にはありがたいですね」
柵「2Fのメダルや1Fのキッズカードやプライズという偏りの無い構成で、いかにもセガワールドという店作りができているね」



ほかのセガワールドとは少々異なる雰囲気のスエヒロ店



一番人気は『三国志大戦2』。簡単なハウスルールをよく読んでから参加しよう



若い層も遊んでいる『機動戦士ガンダム0079カードビルダー』。今が参戦のチャンスだ！

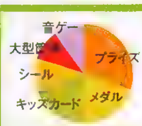
スタッフより

当店は1階にプライズ、プリクラ、大型筐体、カードゲーム、ビデオゲームと五つのコーナーでできております。2階はまるごとメダルコーナーを設置しております。客層を考えて、1階は全面禁煙、2階は全面喫煙可能となっております。徳島県で唯一のセガのアミューズメントスポットです。ぜひご来店ください。



キッズカードとプライズならここが一番！

ハロータイトー北島



住 徳島県板野郡北島町鯛浜字西ノ須81-1
☎ 088-697-3321
営 9:00～24:00
HP http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/219.html

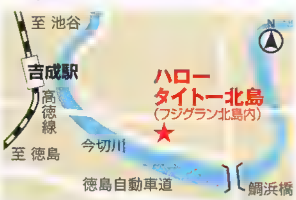


ショッピングセンターの一部で、買い物客が安心して立ち寄れる



キッズカードならば任せなさい、と言わんばかりに新作をどっさり入荷

柵「キッズカードゲームはおなじみの『ラブandベリー』だけでなく、『キラキラアイドルリカちゃん』や『きらりん☆レボリューション』など、種類も豊富なのがいいね」
及川「マニア向けから一般向けまで、プライズ景品がバランスよくそろってますよ」



スタッフより

県内最大級の広さを誇るゲームセンターです。フジグラン北島での買い物ついでに、ご家族でのご来店をお待ち致しております。広い駐車場を完備しておりますので、遠方からのお客様も安心してお越しください。

カードゲーム
大型筐体
プライズ
ビデオゲーム
キッズカード
スロット
メダル
レトロゲーム
音楽ゲーム
その他

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP192へ



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！　特に「山形」、「福井」、「島根」、四国の「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！　あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

**2007年
2月28日（水）
当日消印有効**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

[illegible]

SNKプレイモア様ご提供

1 PS2ソフト『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』 3名様



2 PS2ソフト『ネオジオ バトルコロシアム』 3名様

エディットモード様ご提供

3 『アウトラン』Tシャツ 1名様 ※Mサイズのみ。色は変わる可能性があります。



4 『スペースハリアー』Tシャツ 1名様 ※Mサイズのみ。色は変わる可能性があります。

カプコン様ご提供

5 PS2ソフト『ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリーエディション～』 1名様



KONAMI様ご提供





6 『beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY』コンポーザー（dj TAKA、L.E.D.、DJ Yoshitaka、Sota Fujimori、Ryu☆、kors k）サイン入りポスター 1名様

7 『エターナルナイツ』描き下ろしイラスト色紙 1名様



8 KONAMIカレンダー2007 10名様

セガ様ご提供



9 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様



10 PS2ソフト『OutRun2 SP』 1名様

11 「新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードプラグスーツフィギュア」セット 5組10名様



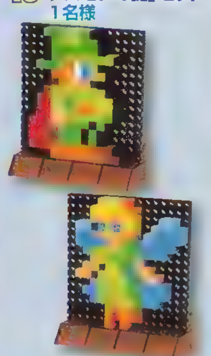
タカラトミー様ご提供

12 「次元の混乱」テーマデッキ2種とマジックベーシックバイブル 12名様
※テーマデッキは選べません



タイトー様ご提供

13 「キャッチ・ザ・ドッツ ソロモンの鍵」セット 1名様



ナムコ様ご提供



14 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

バンダイ様ご提供

15 サウンドロップ『ストリートファイターII』セット 3名様

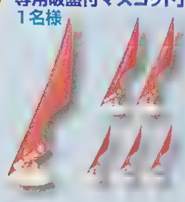


AOU様ご提供

16 AOUアミューズメントエキスポ2007招待券 5組10名

バンプレスト様ご提供

17 「機動戦士ガンダム 何でもシャア専用吸盤付マスコット」セット 1名様





18 「ガンダムシリーズ ハイクオリティキーホルダー ～アーケードゲームオリジナルアソート～」セット 3名様

19 1/144 HG ストライクノワールガンダム 限定バージョン 1名様

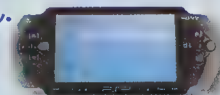


編集部提供



20 アルカディア特製図書カード 10名様

21 プレイステーション・ポータブル 4名様 ※色は選べません。





22 プレイステーション2 1名様



虫姫さまふたり

オリジナル＆マニアックにおける稼ぎのベースパターンを伝授！

「虫姫さまふたり（以下、ふたり）」の新バージョン稼働から約2カ月が経過。今月は誌上スコアトライアルの開催に合わせて、稼ぎプレイに関連した攻略内容をお届け！　オリジナル・モードは稼ぎの基礎部分を詳しく解説。マニアック・モードでは具体的な稼ぎポイントをまとめて攻略していくぞ!!

虫姫さまふたり Ver1.5
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：12月中旬（稼働中）
■使用基板：

Text：伊勢幻(オリジナル、ウルトラ)、前田(マニアック)

「虫姫さまふたり Ver1.5」誌上スコアトライアル　開催中！

前号で発表した誌上スコアトライアルだが、いよいよ締め切り日も設定されて本格始動！　詳しいスコア申請方法は、今月号の「アーケード・ニュース・アナライズ」ページを参考に申し込んでほしい。

申請の締め切りは……2月28日必着!!



優勝者には、入賞時のスコアが記録された特製基板が副賞として進呈されるぞ!!

各部門の優勝者には特製基板を進呈！

Ver1.5の新要素を再チェック！
追加モード＆システム詳細

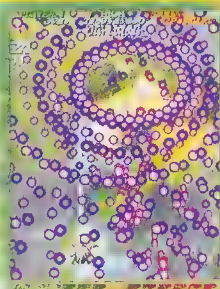
Ver1.5で追加されたウルトラ・モードの琥珀システムに加えて、稼ぎプレイにもかかわってくるシステム変更点をピックアップ。いずれも重要なポイントなので、しっかり頭に入れておきたい。

基本はオリジナル同様？ ウルトラ・モード

オリジナルをベースの琥珀カウンタに併せた使い分けが稼ぎの基本だぞ！

ウルトラ・モードでは、オリジナル・モードと同様にトータル琥珀カウンタのカウンタカラー＆破壊状況で、出現する琥珀アイテムが増加。ただし、オリジナルが500単位であったのに対して、ウルトラでは2000ごとに琥珀カウンタのカラーが、緑（ショット破壊）と青（レーザー破壊）と交互に切り替わっていく。

なお、ミスやボム使用時の琥珀カウンタ減少率もオリジナル同様。琥珀回収時の上昇率のみ、少し高くなっている。



見た目は別ゲームだが琥珀システムはオリジナルとほぼ同様。

■ウルトラ画面情報



①トータル琥珀カウンタ
②ステージ琥珀カウンタ

■琥珀アイテムDATA

種類	上昇率	基礎点
空中琥珀（小）	＋1	―
空中琥珀（大）	＋2	―
地上琥珀（小）	＋7	―
地上琥珀（大）	＋13	―

琥珀アイテムの取得点は、ステージ琥珀カウンタの数値に依存。オリジナル同様に、緑琥珀での回収時は取得点が2倍に設定されている。

全モード共通
地上琥珀の自動回収

空中琥珀アイテムの自動回収と対照的に、地上琥珀アイテムもレーザー中のみ自動回収が可能となったVer1.5。既に多用しているプレイヤーも多いとは思うが、空中琥珀の回収範囲が自機周辺の円形なのに対して、地上琥珀の回収範囲は画面全体が対象となる。

ただし、Aボタンを押しっぱなしにしてもレーザーが出ないと自動回収にならないので要注意。何度か試してみて、押し続ける感覚を身に着けよう。



空中琥珀は周囲の円形が回収範囲。画面中央であれ

これに対して地上琥珀は

全モード共通
ボスのカウンタ減少

Ver1.5になって、ボス戦時のカウンタ減少率が状況で変化することが判明。具体的には「ボス戦中に攻撃しないと、カウンタの減少速度がアップする」仕様が追加されており、あまり琥珀変換ばかりに気を取られていると、カウンタが攻撃時よりも多く減ってしまう。

このため、形態変化時はショットを撃ちながらの回収がオススメ。ショットをうまく併用して、破壊タイミングの調整も視野に入れたパターンを作ろう。



形態変化中はショットを撃たないプレイヤーも多いので撃ちっ放しで

トを併用してうまく時間稼ぎをしていきたい。

ふたりの雑記帳　**カウンタ減少率は一律?:**上記でも述べたボス戦中のカウンタ減少率だが、どうやらステージによって変化する模様。詳細な数値までは調べられなかったが、割合こそ違っても非攻撃時の減少率が高いのは同じ。細かな要素だが、全5ステージを通じて見るとかなりの損をすることにもなりかねない。塵も積もれば山となるではないが、きっちりと意識して琥珀を回収しよう。

稼ぎプレイの基本事項を総チェック!!

オリジナル・モード 稼ぎ講座

ここでは稼ぎの基礎となる琥珀アイテムの回収率アップに加えて、オリジナル特有のセオリーを再チェック！　自分のプレイと照らし合わせて、スコアアップの土台をしっかりと固めよう。

■琥珀アイテムDATA

種類	上昇率	基礎点
空中琥珀(小)	+1	—
空中琥珀(大)	+2	—
地上琥珀(小)	+5	—
地上琥珀(大)	+10	-

※基礎点は琥珀カウンタに依存

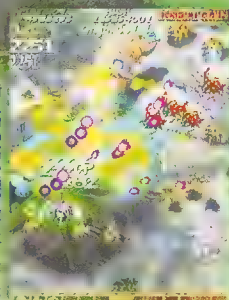
道中 プレイ内容を見直して緑琥珀の回収率をアップ！

Ver1.5で緑琥珀の回収点も2倍になったため、より琥珀アイテムの回収率がスコアに反映されやすくなったオリジナル・モード。その稼ぎプレイの基本方針は、やはり「琥珀カウンタの色に合わせて、ショットとレーザーを使い分ける」といったことになる。

これと併せて重要なのが、琥珀アイテムの取りこぼしを減らす自機移動のパターン化。自動回収のおかげで極端な密着こそ必要にならないが、画面中央から後ろに下がらないプレイスタイルの確立が稼ぎプレイの第一歩だ。さらに差が出やすい弾消しや、地上琥珀の回収を意識的にして、回収率を上げよう。大まかなカウンタ色の切り替えポイントを見極め、パターンを安定させていこう。



撃ち込み不要なザコは破壊&回収が可能な、画面上部での張り付けが基本。自動回収の範囲を利用して取りこぼしを減らそう。



耐久力の高い通常敵に対しては、ある程度の距離を取った状態で破壊。琥珀出現までのタイムラグを利用して接近&回収しよう。

POINT1 弾消しをしたら画面中央へ移動

既に意識しているプレイヤーも多いと思うが、弾消し直後は空中琥珀を緑琥珀で自動回収するチャンス。自動回収の範囲から取りこぼしが出ないように、素早く画面中央へ移動していこう。



[illegible]

POINT2 密着が無理ならため押しで回収

[illegible]



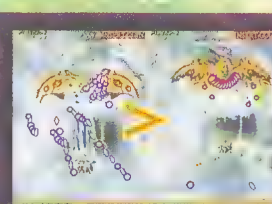
[illegible]

カウンタ色の欠点をフォローするには？

カウンタ色による自機ショットの切り替えは、オリジナルにおける最も基本的な稼ぎ要素。とはいえ、それぞれに長所と短所を考慮したプレイスタイルの違いが出てくる。簡単にいってしまえば、ショット時（カウンタ緑）は耐久力の高い敵機に対してのフォローが重要。これに対してレーザー時（カウンタ青）であれば、移動速度の遅さ（一部例外あり）をいかにカバーするかが課題となる。慣れれば無意識に使い分けられるので、初めのうちだけ意識的にプレイしていこう。

カウンタ緑 レーザーで時間短縮

自機タイプで差はあるが、ショットよりもレーザーのダメージ効率が高いのは周知の事実。耐久力が高い通常敵やボス戦は、レーザー撃ち込みで耐久力を減らすのがセオリーだ。ただし、ザコ編隊が絡むシーンは、例外的にショットだけで切り抜けた方がいい。



シューティング慣れしたプレイヤーは無意識に実践している時間短縮。余計なザコを撃たないよう注意。



編隊単位で考えて、レーザー使用でまとめて一掃。撃ち始めのショットに注意し、無駄撃ちを減らすことと[illegible]

カウンタ青 敵機はまとめて一掃

レコ姫・アフノーマル以外の自機は、レーザー時の移動速度が遅く、撃ちっ放しだと琥珀アイテムどころか敵弾すら避けられない状況になる。このため、敵機の出現パターンを塊で捉えたまとめ撃ちが基本。破壊後は攻撃を止めて、空中琥珀を自動回収していこう。

STAGE BOSS 最速タイミングを見極めて時間稼ぎでパターン化！

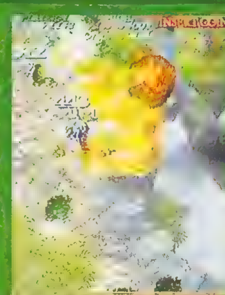
時間経過と共に琥珀カウンタが減少していくボス戦は、クリア重視と同じく速攻破壊がベター。まずは最速タイミングでの形態変化&破壊を見極めて、そこから敵弾の多いポイントでの弾消しを狙っていく。ただし、露骨な弾幕待ちは琥珀カウンタの無駄な浪費になる。あらかじめレーザー撃ち込みを減らして、ショット撃ち込みによる時間稼ぎでのパターン化を目指していこう。



できるだけ早く、敵弾が多いタイミングでの破壊が理想的。なお、ボス本体の琥珀アイテムは画面上部に飛び出しやすいので、回収は意識的に前方へ移動するのがオススメだ。

トライ&エラーでパターンを進化させろ!!

オリジナルモードの場合は、最終的に1プレイの琥珀カウンタ目標で全パターンを組む必要があるため、回収率アップ＝パターンの組み替え作業が難しい。ただ、正解が見えづらい半面、セオリーの組み合わせでパターンを作りやすいのも事実。これまでに解説してきたセオリーを自分なりに変更したパターンを組み上げ、少しずつパターンを進化させてもらいたい。



回収率が上がれば、それ以後のパターンが大きく変わるオリジナル。少しずつプレイを安[illegible]ポイントを確定しよう。

赤レーザー破壊で大琥珀を回収せよ！

マニアック・モード 稼ぎ講座 STAGE1～3

Ver1.5から倍率掛けの場所が飛躍的に増え、より差が付くようになったマニアック・モード。新システム、琥珀メータピーク時のレーザー破壊を駆使し、できる範囲から効率を上げていこう。

■琥珀アイテムDATA

種類	上昇率	基礎点
空中琥珀(小)	+2	5
空中琥珀(大)	+5	10
地上琥珀(小)	+10	200
地上琥珀(大)	+20	500
空中琥珀(小)青	-15	5
空中琥珀(大)青	-30	10

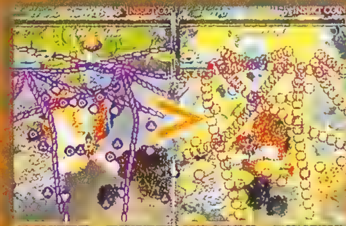
STAGE1 道中

このステージでは中盤まで倍率を掛ける場所は無く、ひたすら琥珀カウンタをためていく。連続破壊でのゲージ維持や赤ゲージ時のレーザー破壊（以下、赤レーザー破壊）を練習するにはもってこいだ。また、できる限り積極的に緑琥珀回収を狙っていき、カウンタの上昇を狙っていこう。

中盤以降は残カウンタによって倍率を掛ける数を調整し、ボス戦突入時に7000前後のカウンタを残すようにしたい。特に島と始祖鳥を赤レーザー破壊できるかどうかがポイントになるので、しっかりとタイミングを把握すべし。

中ボス、ラムダプテルスは迅速な赤レーザー

[illegible]



[illegible]

中ボス後のブラギアロで最初の倍率掛け

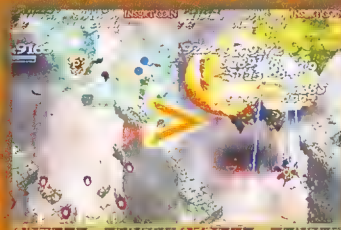
[illegible]



[illegible]

ボス前のギ・ズィーマを連続破壊せよ

[illegible]



[illegible]

Ver1.5変更点 琥珀メータピーク時のレーザー破壊について

空中琥珀の出現量が琥珀メータの数値によって変化するのはご存知のことと思うが、Ver1.5では「琥珀メータがピーク状態の時にレーザーで敵を破壊するとすべての琥珀が大琥珀になる」。これには弾消しで発生した琥珀も含まれるので大幅な増加が見込める。本文中ではこのシステムを「赤レーザー破壊」と表記している。



稼ぎのキモである赤レーザー破壊の語 [illegible] 赤色をしていることから来ている。

状況による自機周りのオーラ色の変化

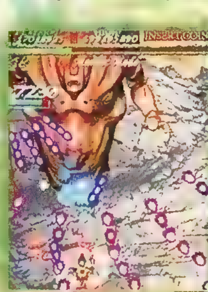
自機の周りを囲んでいるオーラの色が状況によって変化するのはご存知だろうか？ ちなみに琥珀メータのゲージが無くレーザーで倍率を掛けられる状態だとオーラは青色。ショット破壊で琥珀メータのゲージが発生している状態では緑色。同じく琥珀メータの赤ゲージが発生している状態では赤色になっているのだ。



[illegible] くなるのでかなり楽になるはずだ。

STAGE1 BOSS 恐獣ザウーガ・テイラ

ボス戦では第1形態で琥珀カウンタを上げてから第2形態で止めを差す際に倍率を掛けるという流れになる。出現直後からレーザーで撃ち込んでいき、第1形態2ループ目のジャンプ攻撃の直前にショットで撃ち込んで琥珀メーターを増加させてから、赤レーザー破壊で形態を飛ばして琥珀（大）を出現させる。そして第2形態は画面左に位置して撃ち込み、5の攻撃の3射目の弾幕が画面下に到達するタイミングを目安に倍率を掛けて倒そう。



形態変化が近くなったらショットで撃ち込みゲージ増加。



ジャンプ攻撃の直前に赤レーザー破壊で琥珀を回収する。



写真の位置でレーザーで撃ち込み倍率を掛けてボス破壊。

ショットを当ててボス戦のカウンタ減少を防ぐ

P.81でも触れている通りVer1.5からボスにショットを当てるとカウンタの [illegible] トを撃っておく」のが非常に有効だ。ボスの形態変化時などはもちろん、稼げる形態まで時間を稼ぐ際にも常にショットを小刻みに撃つクセを付けたい。

ふたりの雑記帳 中型の敵を泳がせて置いたときに複数の敵の横軸が重なる場面では連続して破壊しやすくなり、赤レーザー破壊を含めた出現琥珀の増加が安定して見込める。ステージ1ではゲツアルゴやギ・ズィーマといった敵がこれに該当し、他のザコ敵を破壊して琥珀メータのゲージを増加させてから最後に中型機を倒すという流れで場面ごとのパターンを組んでいこう。

STAGE2 道中

このステージでは破壊時に弾消しが発生する敵が多く出現するので、赤レーザー破壊を成功させるかどうかで大きな点差が付く。

まずは区間ごとにキーとなる敵を覚えて、赤レーザー破壊と倍率を掛けていこう。また、地上の敵に関しては比較的に緑回収がやりやすいのでこちらも確実に狙っていきたい。

また、ボス戦では、第2形態での3ループ目稼ぎがキモ。もちろん危険は伴うが、見返りは十分にある。

第2形態の破壊可能ビットの弾には一見スキマが無いように見えるが、実際の当たり判定は見た目ほど厳しくはないので、臆せず稼ぎに挑戦していくのがオススメだ。倍率を掛けてボスを破壊しよう。

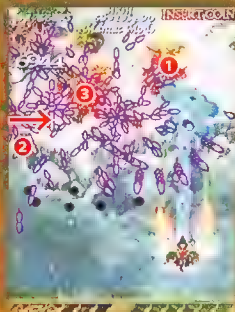
I ラーゲでゲージを稼ごう

[illegible]



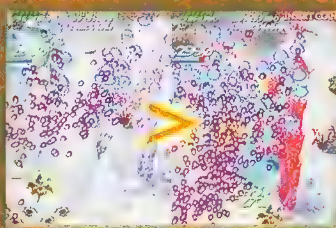
II ジーワエーヴェ 5機連続出現地点

[illegible]



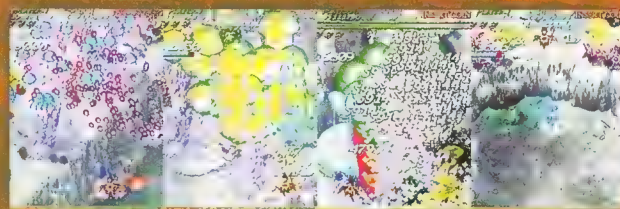
III ガリ・ヴァスーラを赤レーザー破壊

[illegible]



IV ガリ・ヴァスーラ×3→中ボス海獣ズメリーク

[illegible]



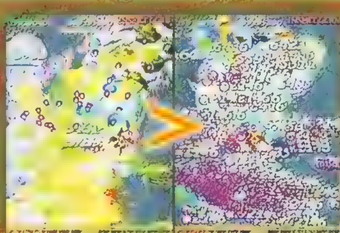
V ドマーギィ・ゲイは泳がせて破壊

[illegible]



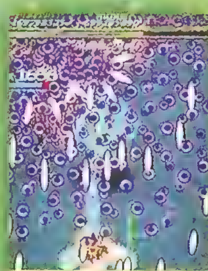
VI ボス前でカウンタを使い切る

[illegible]

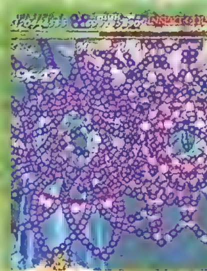


STAGE2 BOSS 海獣ダーゴ・ガウマリン&海獣ティオーラ・イーガ

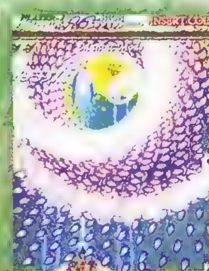
第1形態3の攻撃を引き付け赤レーザー破壊し形態を進める。次に第2形態は6の攻撃のビットを3ループ目まで粘って稼ぐ。1ループ目のビットはすべて赤レーザー破壊。2ループ目は左のビットに倍率を掛け、ボスに撃ち込んでからビットをショットで2個壊してゲージを増やしそのままAボタンを押しっぱなしにして赤レーザー破壊。3ループ目のビット出現直後に赤レーザー破壊で形態を進める。第3形態は2ループ目10の攻撃の3射目が発射された瞬間に倍率を掛ける。



第1形態はこの攻撃を少し引き付けてから赤レーザー破壊して琥珀(大)を回収する。



第2形態の2ループ目は左側のビットに倍率を掛け、右側を赤レーザー破壊だ。



第3形態は2ループ目まで粘り写真の攻撃の3射目が発射されたら倍率を掛けてボスを破壊。

ふたりの雑記帳 今回の記事内ではスペースの都合上赤レーザー破壊を狙う敵を中型機のみに絞ったが、3面以降ではザコ敵の出現数が増えることもあって随所でこれが狙える。ザコ編隊を倒したらすぐにレーザーに切り替え、琥珀ゲージがピーク状態のうちに敵を赤レーザー破壊しよう。そのためにもザコ敵を含めた各場面での敵機の出現場所と数を暗記していきたいところ。

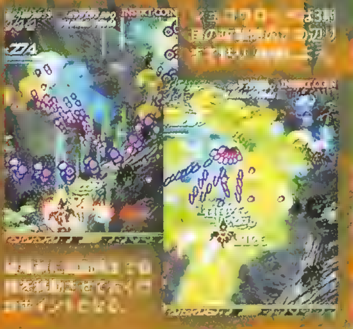
STAGE3 道中

このステージは2面以上にパターンを組みやすい。ジガーマの巣とジュゴウロッドのどれを赤レーザー破壊、倍率を掛けるかを覚えれば、その他の場面の流れも自然にできてくる。

ほかの注意点としてはレッザ・ヴォムに撃ち込む際はあまり自機を下に下げ過ぎないように。できるだけ上へ出るよう心掛けないと追い詰められてミスの原因となる。また、ジガーマの巣に倍率を掛けて同一画面内のジュゴウロッドの弾を巻き込む際に、ジュゴウロッド全体を画面内に入れておかないと点効率が落ちてしまうことに注意しておこう。

なお、攻略中のAREA表記については2007年1月号（No.80）記事内に掲載したマップに基づいている。

AREA I ジュゴウロッド破壊は3射目が目安



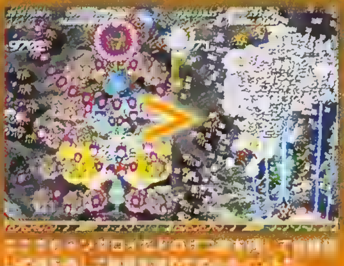
AREA II ジガーマの巣を赤レーザー破壊



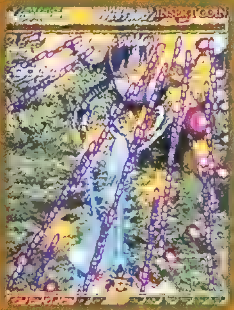
AREA III 特殊弾を破壊してゲージ増加



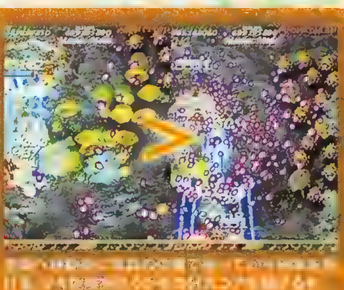
AREA IV ガリ・ヴァスーラを赤レーザー破壊



AREA BOSS 甲獣キヴァハガネ・ガーダー



AREA V 地上ザコの弾でスコアアップ

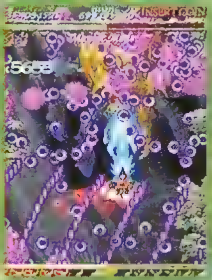


AREA VI ボス戦に向けて琥珀回収

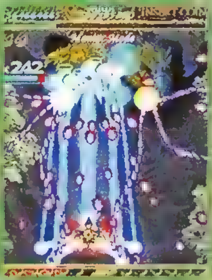


STAGE3 BOSS 甲獣デニタクス・デニタクス

第1形態では攻撃6のイガイガビットからの置き針弾で形態を進めて倍率を掛ける。次に第2形態に入って3回目の攻撃7棒状針弾＋赤弾3WAYで赤レーザー破壊して第3形態へ。第3形態攻撃10の多関節イガイガ弾攻撃で倍率を掛けてボスを破壊する。またこのボスではボスの足の先がちゃんと画面内に入っているときに形態を飛ばさないと、画面内の敵弾が減って稼げない。慣れてきたらボスの位置と画面の左右スクロールにも注意を払っていこう。



第1形態はイガイガビットが画面下まで到達しているのを確認して倍率を掛ける。



第2形態に入ってそのまま撃ち込んでいればこの攻撃でちょうど形態を進められる。



第3形態は危険の割にリターンは少ない。上達するまでは決めボムでもいいかも？

ふたりの雑記帳 **STAGE4ボス第2形態での倍率掛け:** 前号の記事内で紹介したSTAGE4ボス第2形態のKの攻撃での倍率掛けパターンだが、Ver1.5になって攻撃を簡単にループさせられるようになった。1ループ目は画面左右どちらかに自機を位置させて誘導し、反対側へ移動。そして2ループ目でレーザーを撃ってビットを破裂させてボスの形態を進めて倍率を掛けよう。



舞え、戦いの装飾楽句（アクトカデンツァ）。

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B

Through the Looking-Glass Northern Light transparently

稼働から１カ月が経過し、プレイヤーたいは新しい操作に慣れてきたころだろう。今回は役立つシステム情報＋白レン攻略、基礎攻略を４キャラピックアップ。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年12月末(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

text:メルブラ部(半蔵門支部)＋腐乱人形、もっふ、ゆきのせ

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
【　】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	CA
Ⓒ➡	キャンセル
Ⓙ➡	ジャンプキャンセル
Ⓔ➡	EXキャンセル

連続技のダメージ補正

何も考えずに技をつないでいても、ダメージアップは図れない。ある行動につき、必ず掛かるダメージ補正を覚えて効率的に動いていこう。

ダメージ補正を考える

連続技を決めるときに考えてほしいのがダメージ補正。多くの技には、上書き、乗算、減算といったタイプの補正が掛かっている。

上書きは、主にＡ攻撃に適用されている場合が多い。これを当てるとそれまでの補正が上書き値以上の場合、補正の数値が上書きされる。(例：それまでの補正が80%でも、上書き値が60%の技を当てるとそれ以降の技は60%以下のダメージになり、50%の状態で60%の技を当てても補正は変化しない)

乗算は現在の補正にその乗算値を掛け算するもので、複数回当てるとどんどん補正が大きくなる。ジャンプＣに付いているものが多い（例：100%の状態で乗算80%の技を２回当てるとそれ以降のダメージは64%になる）。

減算は種類の少ない補正。琥珀のB、EX こんなん育ててみました♪などがそれに当たる。これは減算値の%の分補正から数値が引かれることになる（例：80%の状態で減算5%の技を当てると75%になる）。

空中の相手に攻撃を当てた場合それだけで当てた技の攻撃力が本来よりも低くなる。連続技を決めるときは、地上くらいのうちに多くの技を当てるのが効率がいい。

リバースビートは、使用すると一定時間すべての技に補正が掛かる。便利だからと多用すると攻撃力が大幅に下がるので注意。

シールド後もリバースビート同様一定時間補正が掛かる。これはシールド成功時のみ適用される。



できる限り地上で多くの技を当ててから浮かせて連続技で締めれば……。



かなりのダメージアップが図れる！　比較的難度が低く狙いやすいのがポイント。



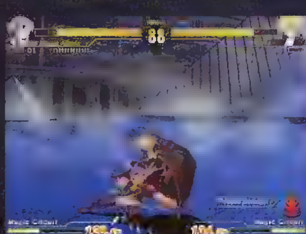
攻めを継続できるからといってリバースビートを多用すると補正がどんどん蓄積される。



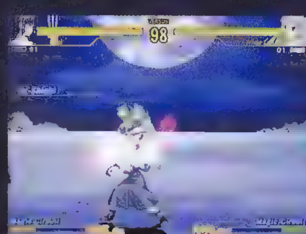
その後に連続技を決めてもかなりのダメージダウン。使いどころを考えよう。



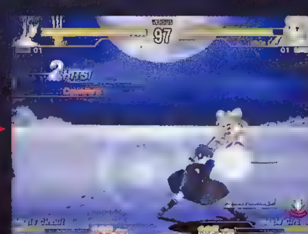
全体的に立ち、しゃがみA始動の連続技は補正が掛かりやすいのが特徴。



相手のスキには立ちまたはしゃがみB始動の連続技などを狙うと効果的。



対空シールドからの立ちAはほぼカウンターになり相手は空中受け身を取れないので……



追撃を遅らせて補正が切れるまで時間を稼ごう。追撃の後半で補正が切れやすい。

MBAC **しゃがみA連打はOK?**：上記のようにしゃがみAに掛かる補正はすべて上書き補正。そのため、始動がしゃがみAであった場合はその後何回しゃがみAをヒットさせても補正は掛からずダメージが上がるのである。小技の連打でダメージが大きく下がることは無いので、ヒットするときはキッチリ多数当てておくといいだろう。

起き上がりについて

非常に攻めやすい起き上がりだが、実は落とし穴がある。ほかのゲームとは違うポイントを覚えて、封殺されないように！

起き上がりの仕組み

起き上がりの仕組みを理解しておくことは攻める側、守る側どちらにとっても非常に重要だ。

ダウンした側は、起き上がる瞬間に1～2フレームの間は完全な無敵時間が、1～6フレームの間は投げに対する無敵時間がある。2フレームの無敵時間は何かしらの行動をしても継続される。

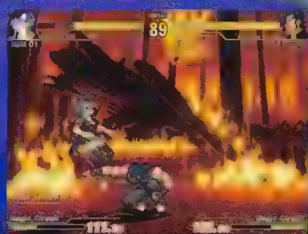
ほとんどのキャラのしゃがみAは発生は4～5フレーム。起き上がり側がしゃがみAを出した場合、起き攻めをする側は相手の無敵時間が切れて打撃が出るまでの2～3フレームの間に攻撃を当てなければならないのだ（起き上がりの暴れが強いのはこのため）。

[illegible]何かしらの動き[illegible]フレームガード以外[illegible]時間が[illegible]する[illegible]

[illegible]フレームと長いもの[illegible]をすると無敵[illegible]らもタイミ[illegible]無敵技と空中判[illegible]撃、バックステップな[illegible]とができるのだ。

キャラ名	あお向け	うつ伏せ	キャラ名	あお向け	うつ伏せ
シオン	50	53	七夜志貴	57	53
吸血鬼シオン	50	53	有間都古	50	52
シエル	51	52	ネロ・カオス	54	55
アルクェイド	50	53	ワラキアの夜	51	53
暴走アルクェイド	54	53	弓塚さつき	51	54
遠野秋葉	50	56	レン	54	53
赤主秋葉	51	53	蒼崎青子	54	57
翡翠	51	52	軋間紅摩	57	54
琥珀	50	55	ネコアルク	50	53
メカヒスイ	51	52	白レン	50	50
遠野志貴	51	52	[illegible]		


起き上がりは相手の暴れが当たりにくい技を出して攻めると安定する。


起き上がりのバックステップは無敵→打撃無敵となるので比較的安全な行動だ。


持続の長い技を重ねれば、起き上がるまでの時間の差はあまり気にならない。


起き上がりの遅いキャラに攻撃を重ねるときはタイミングに注意。空振りは危険だぞ。

続・突発的情報コーナー

なぜなに Ver.B MBAC

稼働から1カ月経過し、さまざまな情勢が見えてきた『Ver.B』。攻略担当たちの思うところは?

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

●Ver.Bが出て1カ月……

age：『Ver.B』が稼働して約1カ月……。近場の対戦模様はどうよ？

KZA：とりあえずは担当の白レンがかなりキビシイ感じですね。稼働当初はそれなりに闘えたんですけど、ある程度の対策を立てられるといきなりキツくなりました。まぁ今は起き攻めの爆発力だけで何とかなっていますが……。

腐乱人形：アルクェイド、シエル、蒼崎青子、翡翠を使うプレイヤーをよく見るようになりました。プレイヤーが増えたというのもあるけど、連勝していることが多いから、印象が強いのだと思います。

ゆきのせ：キャラ分布がある程度決まってきて、キャラ変えする人も出てきた感じかな？　翡翠やシオンが今後伸びてきそうだね。

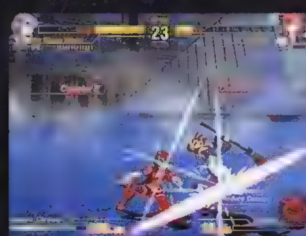
もっぷ：レンを使うプレイヤーが周りに増えた感じはしますね。後は『Ver.A』で強かったプレイヤーが野試合でボコボコにされていたり……。プレイヤー情勢も結構変動しているっぽい。

age：システム面ではレデュースの変化に苦戦しているプレイヤーが多いかなぁ。ちょっとでも気を抜くと500以上くらい連続技のダメージが変わっちゃうし。

ゆきのせ：後はスーパーアーマー付きの技が強い。シオンのしゃがみCや暴走アルクェイドのBE立ちB、軋間紅摩の三定慧がつぶしづらい。

KZA：シオンと軋間紅摩の技は無敵技のごとく、割り込みや起き上がりに使えるようになってますね……。非常に厄介ですよ。

age：しゃがみA連打にほとんど負けないのはヤバイね。シオンと軋間紅摩はこの技だけで評価が上がりそうなほど。まだまだ研究の余地はありそうだね！


数は少ないが、強力なスーパーアーマー付きの技。シオンはリターンが大きく、凶悪だ。

起き攻めの注意点：起き攻め側が多用するしゃがみAだが、これは立ち、しゃがみシールド両方で防がれてしまう点を忘れてはいけない。「持続の長い立ちBまたはC」、「持続の長いしゃがみBまたはC」を相手の起き上がりに重ねるようにすれば、起き上がり無敵にも強くシールドで防がれにくくなる。補正も掛かりにくい技が多いので連続技につなげば大ダメージが狙えるのもポイント。

テクニックピックアップ
——連続ガード中段、GCSBキャンセル編

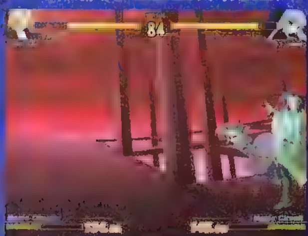
『Ver.A』で編み出され、『Ver.B』でも使える便利なテクニックをピックアップ。今回は強力な崩しの「連続ガード中段」と、守りに使えるGCSBキャンセルだ。

連続ガード中段

攻撃を立ちガードした直後にしゃがんでも、連続ガードとなるように攻撃を出されているとくらい判定は立ち状態ものが残っている。この現象を利用し、ジャンプ攻撃→2段ジャンプ攻撃とすることによってしゃがんでいるのに、くらい判定は立ち状態のため崩しとして機能させることができる。これを「連続ガード中段」と呼ぶ。

代表的なものとしては、レンのジャンプB→【2段ジャンプ昇りジャンプC→ジャンプ⬇+C】→コンボが挙げられる。ジャンプBの後に着地しゃがみBとすれば下段の選択肢も迫れるため非常に見切るのが難しい崩しとなるのだ。

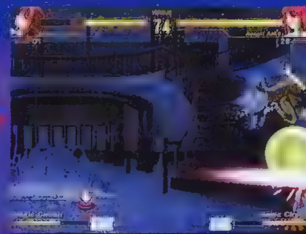
強力な連続ガード中段だが弱点もある。それはヒット確認がほぼできないため、必ず入力が入れ込みになってしまうということだ。つまり、最初のジャンプ攻撃をしゃがみの相手にヒットさせてしまうと入れ込みのため、その後の昇りジャンプ攻撃が相手にヒットせず着地まで無防備になってしまうのだ。


低空ダッシュやジャンプからジャンプ攻撃を地上でガードさせて……、


昇りジャンプ攻撃で連続ガード中段となる。この後に降りのジャンプ攻撃から連続技を。

キャラ名	連続ガード中段のレシピ
シエル	ジャンプBorC→2段ジャンプC→空中EXハイロゥ～
琥珀	ジャンプC→2段ジャンプC～
メカヒスイ	ジャンプC→2段ジャンプC→ジャンプB～
ネロ・カオス	ジャンプB→ジャンプB（A混沌流出・爬虫種）～
レン	ジャンプC→2段ジャンプC→ジャンプ中⬇+C～
蒼崎青子	ジャンプC→2段ジャンプC（A破裂）～
白レン	ジャンプC→2段ジャンプ中⬇+C→空中Aブルーム・フリーズ・ウォーター～


蒼崎青子も降りのジャンプ攻撃がつながらないため……


破裂をうまく連続ヒットさせつつ、空中ダッシュキャンセルで連続技へ。


非常に強力な攻めだが、失敗時はジャンプ攻撃が空振りしてしまい……、


そこに攻撃をくらいやすい。確実につなげられるように練習しておこう。

GCSBキャンセル

シールドバンカーは、ゲージを50%使い、ガード硬直中に入力しても出すことができる。このガードキャンセルシールドバンカー（以下：GCSB）は、ガード硬直中に通常技とシールド以外のコマンドを完成させると、さらにGCSBをキャンセルして技を出すことが可能だ（さらにゲージを100%消費する。これをGCSBキャンセルという）。

シールドバンカーのコマンド上、とっさに➡⬊⬇⬋⬅、⬇⬋⬅コマンドの技、強制開放、地上投げ以外の技を出すことは難しいものの、成功すれば相手にとっては思わぬところで割り込まれることになるため、非常に効果的だ。

しかし入力がシビアなため、攻撃のタイミングをずらされるとシールドバンカーが暴発しやすい。下段でないしゃがみAや、右表にある技などに狙い澄まして使おう。

キャラ名	GCSBキャンセルを狙いたい技
シオン	BorC威嚇射撃
吸血鬼シオン	Bテラーニュース（ライ）
暴走アルクェイド	地上AorBorEXアルトシューレ
シエル	空中BorEXハイロゥ、BorEXブレイドシンカー
遠野秋葉	地上AorEX鳥を落とす、B月を穿つ、AorBorEX壁を穿つ（発動）
赤主秋葉	地上AorBorEX鳥を落とす
翡翠	BE立ちC、暗黒翡翠拳
翡翠&琥珀	B姉妹の絆・風雲編
遠野志貴	AorB切り札そのいち
有間都古	Bれんかんたい、EXせんしっぽ
レン	BE・AorBE・Bブルーム・フリーズ、猫型ロケット
有間都古	Bれんかんたい、EXせんしっぽ
ネロ・カオス	EX混沌開放・黒翼種、混沌開放・[illegible]
蒼崎青子	青子ワンツースリー


遠野志貴のB切り札そのいちはポイントを絞って意識していれば……、


見てから反応することが可能だ。画面が暗転する技は暗転返しされるので注意。


EXエッジはゲージを150%消費する。ただし150%未満でも100%以上なら出せる。


少々難しいが、慣れればさまざまな技でキャンセルできるようになるぞ。

GCSBキャンセルは、ハイジャンプのみ猶予が非常に短い。そのためシエルの黒鍵大鉄槌などをGCSBキャンセルハイジャンプで抜けることが難しくなった。手クセになっている人は注意しよう。また、GCSBキャンセル～地上投げはゲージを消費しないので、近距離での切り返しに役立つ。QAボタンでは技が暴発しやすいので、入力は⬇⬋⬅+D→AD同時押しにしよう。

旧キャラに追い付け、追い越せ!!

ステップアップ攻略

白レン

立ち回りが貧弱な白レンは、リターンを重視した動きが重要。起き攻めを突き詰めれば試合を簡単にひっくり返せるぞ。

Text : KZA



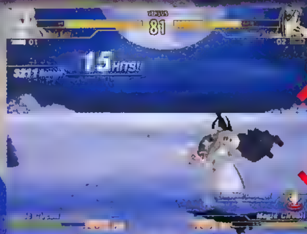
~負けにつながる要因を減らそう~

- ●ジャンプAを振らず、ジャンプCと空中投げでリターン重視
- ●起き攻めは画面中央、画面端できちんと使い分ける

画面中央での起き攻め

前回紹介した通常技からEXルール・フリーズ・クルールー→BEしゃがみC→BE・Aフルール・フリーズ・クルールー重ねとつなぐ起き攻めより効率のいい起き攻めを紹介しよう。

画面中央限定になるが、ダッシュの裏回りとレバー入れっぱなしのダッシュで表からの攻撃で二択を迫るものだ。主に相手の裏に回りやすい画面端以外で、上記のBEしゃがみC後、キャンセルダッシュ～再度相手方向にダッシュしてガードを揺さぶろう。密着から連続技をたたき込めるので、一気に爆発力がアップ！　画面中央ではこちらの起き攻めをメインにしていこう。裏回りは、有利フレームがほとんど無いのでA攻撃を出すのが無難。表の場合はダメージ補正が低い立ちorしゃがみB（1段目）始動の連続技を狙っていこう。



画面中央[illegible]からニ択を[illegible]



[illegible]ッシュは素早く入力。高めのしゃが[illegible]よう。

裏に回った後は有利な時間がほとんど無いので、立ちorしゃがみAを重ねるのがいい。

ダッシュ時にレバーを入れっぱなしにしておけば残像は残るが相手をすり抜けない。

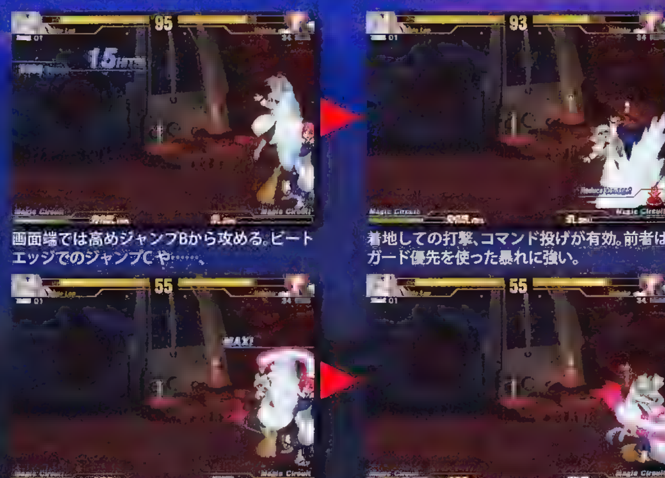
裏に回ったときより有利なので、ダメージ補正の低いB攻撃を重ねられる。

画面端での起き攻め

画面端では前述のダッシュを使った裏回り起き攻めが使えないので、BE・Aフルール・フリーズ・クルールー重ねからの攻めが基本となる。ここでのジャンプ攻撃スカしを絡めた二択はファジーガードor暴れなどで防がれやすいので、対応されないように選択肢を増やしていこう。

白レンの空中ダッシュは技を出すと軌道がいきなり落ちるように変わるため、ジャンプ攻撃ガード～2段ジャンプ～空中ダッシュと素早くつなげるとタイミングをズラしつつ中段を繰り出せる。高めにジャンプ【B→C】とつなげると高度が合いやすいので、ここからつなげていこう。高めのジャンプ【B→C】後は連続ガードを利用した2段ジャンプ🡻＋Cも狙いやすいので、汎用性が高い。

投げを狙う際はジャンプBから着地Aナーサリー・ライムとつなげよう。相手の対投げ無敵時間が切れた瞬間に決まる上、対になる打撃のジャンプB～着地BorC攻撃はガード優先の暴れをつぶしつつ打撃を当てられる。Aナーサリー・ライム後は再びジャンプから上記の二択を迫っていこう。

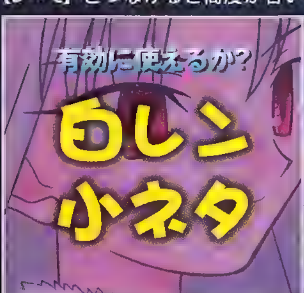


画面端では高めジャンプBから攻める。ビートエッジでのジャンプCや……、

着地しての打撃、コマンド投げが有効。前者はガード優先を使った暴れに強い。

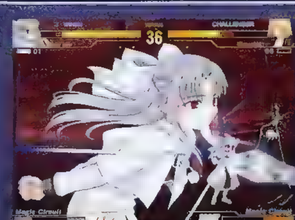
高めジャンプ【B→C】後は2段ジャンプ🡻＋Cでの中段を狙ったり……、

2段ジャンプ～空中ダッシュ🡻＋Cで攻める。素早くつなげられるように練習しよう。

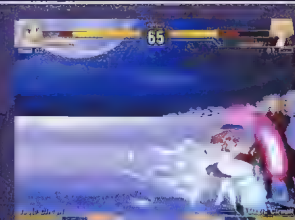


BE・Aフルール・フリーズ・クルールーが射出前にEXキャンセルできることを利用し、EXナーサリー・ライムにつないで投げることもできる。追撃はやりにくくなってしまうので、とどめに使おう。

また、中段でガード時に有利なBスワン・レイクも連係に取り入れよう。



BE・Aフルール・フリーズ・クルールー→ナーサリー・ライムはとどめに使える。



Bスワン・レイクはガード時6フレーム有利。しゃがみBで暴れやジャンプをつぶそう。

起き攻め補足：画面端の起き攻めで使うジャンプ【B→C】は、有間都古、レン、ネコアルクには2段目のジャンプCが出ずに着地する。これらのキャラにはジャンプBから直接攻めよう。

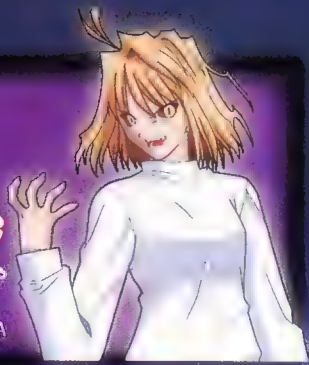
今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎

暴走アルクェイド

吸血衝動を抑えられなくなった暴走アルクェイドは、使いやすさと機動力がウリ。攻めで相手を圧倒せよ

Text：KZA



～キャラの特徴と狙い～

- 対空、飛び道具、移動技など使いやすい必殺技を持つ
- 地上投げからの攻めが強力
- 連続技が簡単かつ安定して減らせる

基本の立ち回り

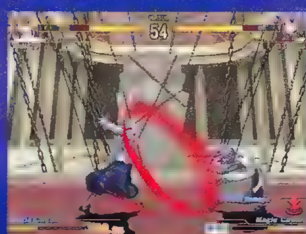
相殺判定は無くなってしまったが、発生が4フレームかつリーチの長いジャンプBが空中戦で頼りになる。アルクェイドと違い、ジャンプの下り際に出しても2発出ることを忘れずに。汎用性の高いジャンプAと空中アルトシューレも交ぜよう。後者が空中でカウンターヒットしたときは逃さず追撃したい。

空中戦で優位に立ったら動きが速く、すぐに行動可能になるダッシュから攻め立てよう。下段のしゃがみAをメインに地上投げを狙っていく。【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC】とつなぎ、ヒット時は立ちCから空中連続技、ガード時はリバースビートの立ちA、中段のBE立ちB、アルトシューレなどに連係させていこう。

リバースビート後にジャンプで逃げる相手には立ちCが有効になる（しゃがんでいる相手には空振りするので注意）。特に画面端に追い詰めた状況では地上投げのプレッシャーが大きいので、低空空中ダッシュBやダッシュからのしゃがみAなどを織り交ぜて一気に抑え込んでいこう。



斜め上、斜め下をカバーするジャンプBは強力。攻め込む際に空中ダッシュから出してもいい。



地上、空中どちらも使いやすいアルトシューレ。固めやけん制にばら撒いていこう。

勝率アップポイントピックアップ

BE立ちBは最大までためると中段になる上に、スーパーアーマー状態になる。中段攻撃にしてはリーチが長く、相手の暴れをつぶしつつ攻撃を当てられる。相手がガードで固まる瞬間を狙って出していこう。見てからガードする相手には、少しためた【BE立ちB→しゃがみA】や地上投げと使い分けると効果的だ。

アーマー付きの中段攻撃



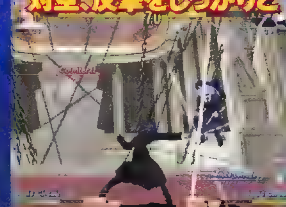
けん制で使いやすいBアルトシューレはコマンドを入れ込んでおき、ヒット確認からEXアルトシューレにつなごう。空中アルトシューレは少し下がりつつ撃って、カウンター狙いが有効。カウンターヒット時はハイジャンプからのジャンプ攻撃か、余裕があるならダッシュ【立ちB→立ちC】で拾おう。

ヒット状況をよく見よう



対空にはジャンプA、Bでの空対空のほか、早めに出すAアルトネーゲルや遠距離での対空に立ちCの先端当てが使える。EXアルトネーゲルは発生まで無敵が続き、相殺判定もあるのでどうしても切り返したいときに使おう。遠距離での反撃には発生、リーチに優れるカルストイェーガーを差し込みたい。

対空、反撃をしっかりと



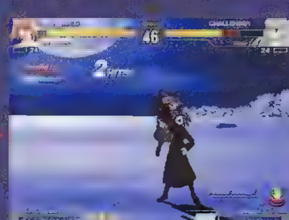
地上投げから攻める！

地上投げは決めた後相手に地上受け身を取られるが、ダッシュ攻撃で地上受け身のスキを突ける。これを警戒して、地上受け身を取らない相手にはダウン追い打ちからカルストイェーガーを決めよう。ダウン中の相手を拾い上げ、さらに追撃が可能だ。

画面端に追い詰めている状況なら、地上投げ～ダウン追い打ち→カルストイェーガー後、【しゃがみA→立ちB】などから空中連続技が決まる。これを警戒させれば、打撃が当たりやすくなる。



ダッシュ速度が速く、非常に狙いやすい地上投げを決めたら……



ダウン追い打ちからカルストイェーガーへ。地上受け身の警戒も忘れずに。

暴走アルクェイド基本連続技

①【しゃがみA×1～2→(立ちB)→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶空中投げ

②【しゃがみA×1～2→(立ちB)→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶EX空中アルトシューレ～（ダウン中の相手に）ダッシュしゃがみA×2～4→立ちB→立ちA～

③ダッシュ立ちCなどⒸ▶カルストイェーガー～ダッシュ立ちC

④（しゃがみ状態の相手に）【BE立ちB→しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶空中投げ

①は基本連続技。立ちBを挟むとダメージが上がる。②は画面端でのゲージ回収を狙った連続技。立ちA後は、地上受け身を狙うか、再度追い打ちを狙おう。③地上かつ少し離れた間合いでスキを突きたいときに使う。画面端に近ければ、空中連続技も狙える。④は中段のBE立ちBからの連続技。

暴走アルクェイド補足：つぶされにくくなったスーパーアーマー技だが、↓+Cは6フレームからスーパーアーマー状態なので防御的な使い方はできない。有利な場面でなら性能を生かすことができるが、BE立ちBの方がいい場面が多い。

今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎



翡翠

遠野家の使用人の一人である翡翠は、家具や掃除道具が武器。飛び道具や突進技、設置技などを駆使して闘おう。

Text : age

～キャラの特徴と狙い～

- 地対空での行動を抑えやすい
- 特殊な技が多く、個性を出しやすい
- 空中ダッシュの軌道が低く、使いやすい

基本の立ち回り

基本は接近戦。ダッシュや空中ダッシュで接近して連続技を狙う。ダッシュで接近する場合はしゃがみAを起点にする。【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】とつないで、ヒット時は立ちCへつなぎ空中連続技へ、ガード時は立ちAをリバースビートで出してスキを消そう。

空中から接近する場合、ジャンプCをうまく使いたい。持続時間が延び使いやすくなったので、早めに出して相手の動きを抑えよう。

また、ジャンプAは強力なキャラに比べれば見劣りするが貴重な空[illegible]ジャンプCを狙[illegible]をジャ[illegible]しよう。[illegible]

[illegible]B失礼しま[illegible]使おう。

B[illegible]上方向に[illegible]秀。1発の[illegible]だった場合追撃ができる[illegible]ト。シールドバンカーは発生[illegible]使いやすい。時折ガードキャンセルで出すと効果的だ。



近距離では、ガード時有利になるBおたまは頑丈ですも使いたい。簡単に攻めを継続できる。



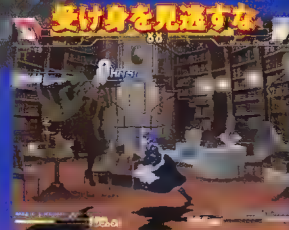
相手が遠くに居るときはAがんばりましたを設置するのもアリ。その後の展開が有利になる。

勝率アップポイントピックアップ

危ないですよ[illegible]入れる方向で投げるアイテム[illegible]Aの⬇入力とBの⬆入力は攻撃除を[illegible]て壺が飛ぶので特に便利だ。空中に[illegible]時間の長い本作ではこの技は空中の相手[illegible]制として非常に有効。距離が開[illegible]あえず出していい。ヒット確[illegible]してカウンターヒットしたら追撃を。



[illegible]の空中投げは相手が地上受け身を[illegible]ことが可能。しかし、地上受け身に[illegible]無防備な[illegible]が存在する。相手[illegible]取るのを読んだらダッシュ[illegible]して攻撃を重ねよう。タイミングが合えばヒットする。ADが使えれば着地と同時に出せばスキにヒットすることも覚えておこう。



EX失礼しますは技後長時間画面に残るため相手の動きを抑え一方的な攻めを展開しやすい。特に画面端では相手が距離を離しにくいので強力。また、翡翠の技の中で最も発生が早く（3フレーム）割り込みで重宝する。投げヒット時にホコリに巻き込めばダメージアップも狙える。ホコリを追い掛けて後ろに投げよう。



暴れつぶしを覚える

暴れつぶしとして有効な連係を覚えておきたい。まず、【しゃがみA→しゃがみB→BE立ちC】の連係。わずかに割り込まれる可能性もあるが、ガードされても接近戦がキープできるのが大きい。

ジャンプ中⬇＋Cはジャンプ直後に出せば相手のしゃがみ技を回避しつつヒットさせられる。しゃがみBやBE立ちCなどから立ちAにつなぎその後に出そう。カウンターヒット時はダッシュしゃがみAやその場でのしゃがみBがヒットしやすい。



ジャンプ中⬇+Cカウンターヒット時はダッシュしゃがみAか、その場しゃがみBを。



ノーマルヒット時も画面端ならジャンプ中⬇+CからEX失礼しますが連続ヒットする。

翡翠基本連続技

① 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC→➡＋C】Ⓙ➡ジャンプC→【B→C】Ⓒ➡空中投げ
② 【BE立ちC→しゃがみC→➡＋C→立ちB】Ⓙ➡【A→B→C】→【B→C】Ⓒ➡空中投げ
③地上投げ→EX失礼します
④暗黒翡翠拳→➡＋CⒿ➡ジャンプC→【ジャンプB→C】→空中投げ

①は基本連続技。全キャラに安定してヒットする。②はBE立ちCがヒットしたときのもの。暴れつぶしから狙おう。③はEX失礼しますを相手の前に出し、それを追い越して後ろに投げることで決まる。④無敵時間の長い暗黒翡翠拳の連続技。割り込みや地上受け身狙いでヒットしたときにきっちり決めていこう。

翡翠補足：翡翠三段クッキングは画面端でヒットしたときのみ壁に跳ね返った相手を立ちAで拾うことができる。2段目をBEにすることで中段にもできるので、画面端では積極的に狙ってみるのもいいだろう。

今から始める『MBAC』

対戦攻略基礎

メカヒスイ

琥珀の計画の一部が具現化されたメカヒスイは、ミサイルやレーザーなどでの遠距離戦が得意。遠距離で封殺せよ！

Text：腐乱人形



～キャラの特徴と狙い～

- ジェット・バイで制空権を握りやすい
- 豊富な飛び道具で遠距離戦が強い
- リーチに優れた通常技を持つ

基本の立ち回り

基本は、ジャンプの昇りでジェット・バイをばら撒くこと。これにより相手の安易な空中からの攻めを防止することができる。このとき、幻視力ミサイルや、キングフィッシャーをたまに交ぜていくとなお効果的だ。ジェット・バイが空中カウンターした場合は、【しゃがみB→➡＋C】から空中連続技へとつないでいこう。ジェット・バイを嫌がった相手は地上からダッシュで近付きたくなる。そこにリーチの長いしゃがみBやA電磁ネットワイヤー・TYPEハイを置いていこう。

近距離戦で相手を固めるときには、【しゃがみA→しゃがみB】でヒット確認するのが基本となる。ヒット時は【立ちC→しゃがみC】→EX電磁ネットワイヤー・TYPEシーから連続技へもっていこう。ガード時には、BE立ちCを使い固めを継続させたり、ガード不能のB電磁ネットワイヤー・TYPEシーでガードを崩したりしていこう。B電磁ネットワイヤー・TYPEシーがヒットした場合もジェット・バイ空中カウンターヒット時と同じように連続技へつなげていけるぞ。


見返りは少ないが、スキが少ないためしゃがみBと交ぜて中距離で振っていきたい。


ガード不能で発生もなかなか早い。読み負けると危険だが、狙う価値はある。

勝率アップポイントピックアップ

ジェット・バイは発射後から着地まで無防備になるが、↓↙→↘＋Aと入力すると低空で出すことができる。こうすることで一瞬で着地するためスキをカバーできるのだ。また画面内に出せる個数に制限が無いため、連続して出すことが可能だ。入力に若干クセがあるため、確実に低空で出せるようにしておきたい。



空中で放つ飛び道具は強力だが、地上の飛び道具も織り交ぜてけん制に使っていこう。Aレーザーは発生が早く、打点が高いが空中ガードは可能。A幻視力ミサイルは発生は遅めだが、空中ガード不能で発射後の硬直は短め。このように一長一短なので、きちんと状況に応じて使い分けたい。



近距離での切り返しに不安が残るメカヒスイ。アークドライブのL・S・O（超人姉妹同盟）は発生保証と無敵時間があり相手の行動を大幅に制限できるが、決して万能ではない。場所で発生が変わるので、できるだけ画面端を背負っている状態で撃っていこう。上半身無敵のA琥珀カバリヤーもそこそこ使える。

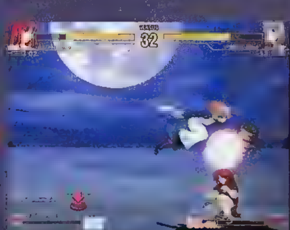


中段でガードを崩す

ジャンプCを低い位置で相手に立ちガードさせたときには、続けて素早く2段ジャンプCを出せば見切られない中段として機能させることが可能だ。しゃがみガードを崩した後は、【昇りジャンプC→ディレイジャンプB】→しゃがみA～とつないで連続技へと持っていこう。

ジャンプCから着地してしゃがみBの下段の選択肢や、地上投げと交ぜてガードを揺さぶると非常に強力だ。全キャラに対応しているので要練習だ。


うまくジャンプCをめり込ませてガードさせることができたら……


昇りジャンプCで中段になる。着地しゃがみBとで二択だ。

メカヒスイ基本連続技

① 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ➡A電磁ネットワイヤー・TYPEシー→ジャンプBⒿ➡【ジャンプC→ジャンプB】→空中投げ

② 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ➡EX電磁ネットワイヤー・TYPEシー→【立ちC→しゃがみC→➡＋C】Ⓙ➡【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ➡【ジャンプC→ジャンプB】→空中投げ

③（ジェット・バイカウンターヒット）Bレーザー→【しゃがみC→立ちB→➡＋C】Ⓙ➡【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ➡【ジャンプC→ジャンプB】→空中投げ

①はしゃがみAからの基本連続技。少々難しいが、キャラによってはA電磁ネットワイヤーからジャンプCもつながる。②はゲージを使った連続技。端ならば空中投げから受け身狩りを狙おう。③はジェット・バイがカウンターヒットしたときの高威力連続技。Bレーザーは発生が若干遅いのでタイミングをしっかり覚えよう。

MBAC 一言メモ **メカヒスイ補足:** 幻視力ミサイル・ナイトメアは弾速が遅いため、ダッシュで追い越せる。これを生かして、しゃがみCをキャンセルして出し、地上投げと打撃の二択を迫れる。

今から始める「MBAC」

対戦攻略基礎

七夜志貴

遠野によって滅ぼされた七夜の人間。ナイフを使った暗殺術に長けており、連係の組み立てが面白いキャラだ。

Text：KZA



～キャラの特徴と狙い～

- 前進しつつ攻撃する通常技が多く、オリジナルの連係が組み立てられる
- フェイント効果を持つ必殺技で相手をほんろうできる

基本の立ち回り

前進しつつ攻撃するしゃがみB、立ちC、しゃがみCを軸に相手を固め、ダッシュから攻め込んでいく。ダッシュからはヒット確認がしやすいしゃがみA、空中へ逃げる相手を押さえ込む立ちA、起き攻めがやりやすい地上投げを交ぜていこう。

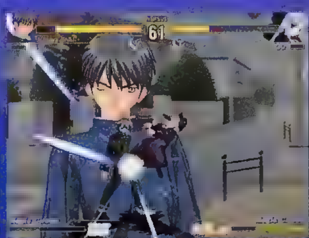
地上での固めは【しゃがみA×1～3→しゃがみB→しゃがみC】がお手軽。ヒット確認して立ちCへつなげて空中連続技を狙っていこう。ガードされていたときはリバースビートで立ちAにつないで、再びダッシュ攻撃や空中ダッシュB[illegible]

[illegible]ートに使える[illegible]

空中[illegible]上げるジャンプA、[illegible]B、判定を[illegible]狙うジャンプ[illegible]勢時は発生まで無敵[illegible]六兎が強い。EX閃鞘・八点衝へつなげばリスクが低く、強力だ。



連係の要になるしゃがみB、立ちC、しゃがみC。リバースビートを併用して相手を固めよう。



B閃走・六兎→EX八点衝はヒット時は連続技、ガードされても反撃をほぼ受けない。

勝率アップポイントピックアップ

(閃走・水月は[illegible]空中に[illegible]閃走・水月は固めにたまに使っていこう。閃鞘・七夜は発生[illegible]れる下段攻撃。ガードされるとス[illegible]きいので、遠距離での安易な飛び[illegible]制開放を狙ったり、連続技に組[illegible]でいこう。

リバースビート時の硬化差は立ちC→[illegible]空振り)が3フレーム有利、しゃ[illegible]立ちA空振り)が五分になる。[illegible]を、後者は立ちCを空振り[illegible]で出せば暴れとジャンプの両方をつぶせる。しゃがみBなど立ちCより早い技はガード優先に引っ掛かりやすいので、少し遅らせて出そう。

ビートエッジのバリエーションを増やせば相手に対応されにくくなる。【しゃがみA→立ちC→しゃがみC】、【しゃがみA→しゃがみC→立ちC】、BE立ちCやリバースビートを使わずに連係を止める、しゃがみAの刻みも強力なので使っていこう。スキの少ない閃鞘・八点衝もけん制に交ぜていくとより効果的だ。







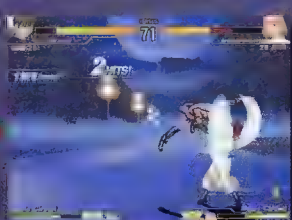
地上投げからの起き攻め

狙いやすいダッシュからの地上投げ後は、数少ない起き攻めのチャンスになる。素早く後方ジャンプ～空中ダッシュBを重ねにいこう。表裏が見切られにくい上に、着地後さらに表裏が入れ替わることがあるので強力だ。

ジャンプ攻撃を出さずに着地後しゃがみBなどの下段や再度地上投げを交ぜるとより効果的になる。また、地上投げ後にハイジャンプ～ジャンプ中⬇⬇も有効。ジャンプ中⬇⬇を出すタイミングで表裏の二択を迫れるぞ。



地上投げ中にレバーを入れっぱなしにしてジャンプ後に空中ダッシュ



相手の頭上付近でジャンプBを出す。これをジャンプ中⬇⬇でキャンセルしてもいい。

七夜志貴基本連続技

①【しゃがみA×1～3→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】ⓙ【B→C】ⓙ【B→C】Ⓒ空中投げ

②（画面端近く）【～しゃがみC→立ちC】などⒸEX六兎→【しゃがみA→立ちB】ⓙ【B→C】ⓙ【B→C】Ⓒ空中投げ

③【～しゃがみB→立ちC】Ⓒ閃鞘・七夜orA閃鞘・八点衝ⒸEX閃鞘・八点衝

④B閃走・六兎[illegible]EX閃鞘・八点衝

①は基本連続技。空中投げ後は攻めにくいので、ジャンプ中⬇⬇で攻めを継続させてもいい。②はEX閃走・六兎からの追撃。切り返しに使うB六兎からも狙える上、ゲージがあれば再度EX閃走・六を決められる。③は固めでしゃがみCを使ってしまった後の連続技。画面端以外では七夜後に追撃可能なことも。

七夜志貴補足：BE立ちB・Bは最大ためならガード時もキャンセルが可能。発生は遅いが、連係にたまに交ぜてみてもいい。最大までためないとキャンセル不能なので注意。



白熱の第2回全国大会を徹底リポート!!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

シードデスティニー
MOBILE SUIT GUNDAM SEED

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中（2006年6月下旬）
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

1月6日（土）、ディファ有明にて開催された第2回オフィシャル全国大会「Premium DogfightⅡ BANPRESTO CUP」の模様を詳細リポート！　全国の予選などを勝ち抜いた128チームの猛者たちが激闘を繰り広げた！　また、おなじみデータ解析ページも充実の内容でお届け！

待望の第2回全国大会、開催！

去る1月6日（土）に開催された第2回オフィシャル全国大会。東京地方はあいにくの雨で天候には恵まれなかったものの、会場となったディファ有明は出場選手とその応援で詰めかけた人で溢れ返った。

会場には歴代シリーズ全作品、PSP版連ザの体験コーナーと、ファンには心躍る展示が用意された。

また、スペシャルゲストにラクス&ミーア役の声優、田中理恵さんが登場！　ライブを披露してくれた。


コンシューマー版の試遊台も設置された。PSP版『連ザⅠ』も高評価を得ていたようだ。


当日予選の枠は24。多くの参加希望チームが詰めかけ、抽選結果に一喜一憂していた。


会場は本誌読者にはおなじみ、ディファ有明。新年早々で雨にもかかわらず、ほぼ満員の人で埋まった。プレイヤーの熱はまだまだ高い！


ガンダムの歴代「vs」シリーズが並べられたフリープレイ台では、常時プレイヤーで埋められた。既にシリーズには「歴史有り」だ。


ラクス&ミーア役でおなじみ、田中理恵さんがサプライズゲストで登場！ミニライブで美声を披露してくれただけでなく、決勝トーナメント以降ではキャラになりきって応援の言葉をプレイヤーに送ってくれたのだ！

予選ブロックトーナメント、スタート！

いよいよ始まった予選ブロックトーナメント。128チームが16チームずつA～Hの8ブロックに分かれて、各ブロックの1位がベスト8へと駒を進められる。

機体とパイロットは変更不可、ステージは定番のアーモリーワン工廠エリアで固定された。作戦タイム設定はやや長めの210秒、タイムアップ時は再試合となる。なお、タイムアップが3回続いた場合は各チームの代表者がジャンケンをして決着、というルールだ。

まずは前半戦のA～Dブロック。激戦区はDブロックで、前回大会優勝者の「ネン」（アカツキ・オオワシ装備）率いる【ネンめぐ】と、新宿などのローカル大会でたびたび優秀な成績を収めている「キュウ」（プロヴィデンス）と「セラ」（ラゴゥ）のチーム【キュウファミリー】といった東京代表の強豪がひしめき合う、まさに死のブロックだ。

そんなDブロックを抜けたのが、ランチャーストライク（以下、Lストライク）2機という東京代表【サファリ】。Lストライクの性能をフルに生かし、準決勝で【ネンめぐ】を、決勝で【キュウファミリー】の両強豪を撃破。決勝トーナメントに駒を進めた。


Dブロックに登場した、昨年覇者ネン率いる「ネンめぐ」。随所で高レベルなテクニックを見せたが、ブロック決勝を前に惜敗。


128の参加チームのうち、壇上に登れるのはわずかに8チーム。予選ブロックトーナメントは八つのブロックに分かれ、各ブロックの頂点を目指す。

AブロックとCブロックでは、いずれもコスト560の機体にアカツキ（オオワシ装備）を使用した神奈川代表【キノさん全一ですか＾＾】と、千葉代表【ダイマン部】が予選を通過。接近戦で力を発揮できるアカツキ（オオワシ装備）で、今大会コスト560機体のほとんどを占めたプロヴィデンスに対抗する形となった。

Bブロックでは、ストライクノワールとイージスという組み合わせの静岡代表【超大人気商品】が大暴れ。特にイージスの動きがよく、変形をうまく使って前線で敵機をかく乱。遠距離からストライクノワールがダメージを与えるというパターンを作って、ブロック決勝まで進んだ。勢いのあった【超大人気商品】を下したのが、今大会非常に多かった組み合わせ、プロヴィデンス＋ラゴゥの茨城代表【カフラン・ザラ】（茨城）だ。

Bブロック決勝では、残り耐久力わずかになったプロヴィデンスが驚異の回避率でタイムアップまで逃げ切り、決着を次戦に持ち込む。そのまま勢いに乗ったのか、「カフ」駆るプロヴィデンスが圧倒的な力を見せて完勝。予選Bブロックを制した。

DESTINY

決勝大会での使用機体:機体の組み合わせは、コスト560+420というものがほとんど。特にプロヴィデンスとラゴゥが多く、アカツキ（オオワシ装備）、フリーダム、デュエルが次点といった感じだ。コスト450の場合はLストライクかストライクノワールを絡めたチームがほとんどだった。コスト590を絡めたチームも予選ブロックではわずかに見られたが、勝ち抜くことはかなわなかった。

ベスト8、決まる！

予選ブロックトーナメント、後半戦はE～Hブロック。Eブロックを勝ち残ったのは何と、当日予選を勝ち上がってきたチーム【Vision】。ストライクノワールとLストライクという凶悪コンビで、決して無理に攻めず、迎撃に専念するといった「負けない」戦い方を徹底していた。

また、FブロックとGブロックを勝ち残ったのは、東京代表【だるびっしゅ】と神奈川代表【UFOつえ～!】。どちらもBブロック代表と全く同じ機体構成となる、プロヴィデンス＋ラゴゥのコンビだ。どちらのチームもそのブロックでは頭一つ抜けた実力を持っていた。予選ブロックトーナメントの試合では特に苦戦する場面も無く、順当に勝ち上がったといえるだろう。

なおGブロックでは、今大会では珍しく、Lストライクとストライクノワールが絡まないコスト450のコンビが目立っていた。主にソードインパルスを軸としたチームが多く、善戦するもののプロヴィデンスの前に次々と散っていった。

そしてHブロックを制したのは、ベスト8で唯一の関西勢となる大阪代表チーム【みかんのおうち】。プロヴィデンスのパートナーとなるコスト420にストライク（バズーカ装備）を使った、珍しいチームだ。バズーカをうまく使いこなして、単機でストライクノワールをさばいていた。

多くの参加プレイヤーが見守る中で繰り広げられたブロック予選トーナメント。壇上とは異なる緊迫感が包む。当日の雰囲気に飲み込まれない強靭なメンタルも、大会を制するためには必要不可欠なものなのだ。





決勝トーナメントの8チームが出そろい、ついにあこがれの壇上へ。全国3,200以上のチームから、いよいよ全国のベスト8に絞られた。ちなみにベスト8中、関東勢は当日予選枠チームも含めて、実に7チームに達した。

白熱の決勝トーナメント、開幕！

いよいよ決勝トーナメントの開幕。ルールは予選から少し変更されて、3試合制で2試合先取。タイムアップの場合は引き分けとし、3試合で決着がつかなかった場合、チーム代表者によるジャンケンとなる。

まずは準々決勝第1試合。アカツキ（オオワシ装備）で頑張ってきた【キノさん全一ですか＾＾】のソードストライクだが、決勝トーナメントともなるとレベルが違った。カフのプロヴィデンスに中距離でジワジワ削られ、【カフラン・ザラ】（茨城）が完勝。第2試合では死のDブロックを勝ち上がってきた【サファリ】が注目されたが、決勝トーナメントでは予選ブロックほどの冴えが見られず、【ダイマン部】が2本を連取して準決勝に駒を進めた。

【カフラン・ザラ】（茨城）にとっては準々決勝と全く同じ機体コンビとの対戦となった準決勝、第1試合。試合内容は準々決勝第1試合とほとんど変わらず。【ダイマン部】は【カフラン・ザラ】の徹底した中距離戦に対応し切れず、【カフラン・ザラ】（茨城）が好調を維持して決勝に進出。

一方、もう一つの準々決勝は、今大会屈指の実力を持つストライクノワール＋Lストライクコンビの【Vision】と、プロヴィデンス＋ラゴゥコンビの【だるびっしゅ】の顔合わせ。【Vision】はストライクノワールの援護を受けつつ、Lストライクが起き攻めを駆使してダメージを与える。

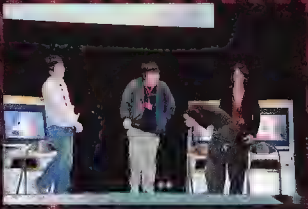
1本目を取った【Vision】が2本目も有利に試合を運び、そのまま勝利なるかと思われたその時、何と通信エラーが発生！ これを受けて2本目は再試合となった。勝ち試合を逃した【Vision】はそれまでの冴えが消え、【だるびっしゅ】が2本連取。奇跡の逆転勝利を見せた。

準決勝第2試合はストライク（バズーカ装備）でプロヴィデンスをうまく封じて準々決勝を勝利した、大阪代表【みかんのおうち】と【だるびっしゅ】の対戦。同じ機体コンビを倒してきた【みかんのおうち】有利かと思われたが、運を味方に付けた【だるびっしゅ】は強かった。幾度となくピンチを迎えつつも、相手のミスもあって2本連取。決勝進出を果たす。

決勝戦でも【だるびっしゅ】の勢いは衰えを見せなかった。めまぐるしくサーチを切り替えて的確にドラグーンを撃つセージのプロヴィデンスと、驚異の回避力を誇る牧島のラゴゥは実力をフルに発揮。【カフラン・ザラ】（茨城）は善戦するも及ばず。【だるびっしゅ】が2本連取で実力差を見せ付け、見事優勝を飾った。

決勝トーナメントツリー





【だるびっしゅ】が【カフラン・ザラ】をねじ伏せて見事全国の頂点に立つ！ 随所でハイレベルなスキルが光った。



ストライクノワール&Lストライクという組み合わせで、当日予選枠から勝ち上がってきた【Vision】。通信エラーで心が折れたか……。



メディア対抗戦で優勝したアルカディアチームのヒョン&タンカー。優勝賞品のガンプラ、限定品ストライクノワールは読プレで提供!!



優勝チームの東京代表【だるびっしゅ】（写真左:「牧島」、右:「セージ」）。決勝戦では2本を連取して、強さを見せ付けた。

DESTINY事典
参加チーム総数:今大会に参加したチームは、店舗予選から数えてのべ3,200チームを上回る。取材に当たった本誌攻略ライター陣は、総じて「前大会以上にハイレベル」だと舌を巻いていた。
グリーンホーミングは!?:開発陣へのQ&Aコーナーで、プログラム担当氏は「グリーンホーミングは仕様です！」という回答が！ もはや「仕様」発言は大会名物となったか？

準決勝
カフラン・ザラ VS. ダイマン部
カフ（プロヴィデンス）&タディ（ラゴゥ）　肉（アカツキ（オオワシ装備））&たく（デュエル）

1試合目	撃墜時間
デュエル(たく)	128
アカツキ(肉)	111
ラゴゥ（タディ）	90
プロヴィデンス(カフ)	77
デュエル(たく)	59
2試合目	**撃墜時間**
アカツキ(肉)	170
ラゴゥ（タディ）	148
デュエル(たく)	138
プロヴィデンス(カフ)	125
アカツキ(肉)	75

【ダイマン部】は、ベスト4で唯一プロヴィデンスが入っていないチーム構成。この試合で目を引いたのが【カフラン・ザラ】の「カフ」だ。ドラグーンがヒットしてからのメイン射撃へのつなぎや、ラゴゥへのフォローなどがうまかった。

また、【カフラン・ザラ】の方がビームを撃てる回数が圧倒的に多いおかげで、けん制で毎回優位に立てたのが試合展開を大きく左右した。

最後は1機落ち後、全く被弾せず強気に攻めたプロヴィデンスが勝負を決めた。



デュエルとラゴゥの低コストの争いが白熱したが、「カフ」のフォローが効いて【カフラン・ザラ】が勝利をつかむ。

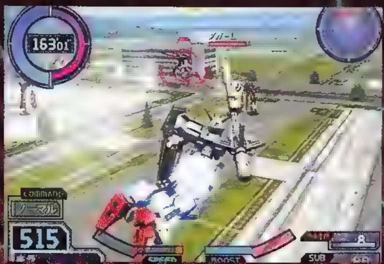
準決勝
だるびっしゅ VS. みかんのおうち
セージ（プロヴィデンス）&牧島（ラゴゥ）　とらとら（プロヴィデンス）&マサトン（ストライク（バズーカ装備））

1試合目	撃墜時間
プロヴィデンス(セージ)	153
ラゴゥ（牧島）	136
プロヴィデンス(とらとら)	120
ストライク(マサトン)	109
ストライク(マサトン)	76
2試合目	**撃墜時間**
プロヴィデンス(とらとら)	142
ストライク(マサトン)	141
ラゴゥ（牧島）	132
プロヴィデンス(セージ)	113
ストライク(マサトン)	84

【みかんのおうち】はベスト8で唯一の関西圏チームだ。この試合で一番目を引いたのが「とらとら」で、バズーカのけん制や当て方が秀逸。

また、【みかんのおうち】は【だるびっしゅ】の覚醒をことごとくつぶしていたのも印象的。覚醒をつぶされたとはいえ、【だるびっしゅ】がうまく相手の低コストを狙い、徐々に耐久力を減らして押し込んで勝利した。

低コストが耐え切れるかがカギを握る、ということを改めて実感できる内容であった。



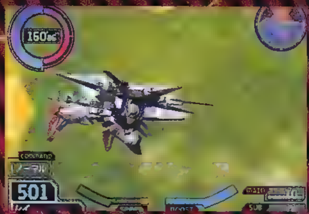
とにかくバズーカの当て方がうまかった「マサトン」。関西勢が前回は越えられなかったベスト8の壁をぶち破った。

決勝
だるびっしゅ VS. カフラン・ザラ
セージ（プロヴィデンス）&牧島（ラゴゥ）　カフ（プロヴィデンス）&タディ（ラゴゥ）

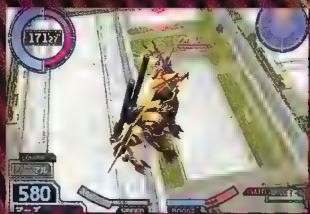
1試合目	撃墜時間
プロヴィデンス(カフ)	148
ラゴゥ（タディ）	139
プロヴィデンス(セージ)	120
ラゴゥ（牧島）	107
プロヴィデンス(カフ)	95
2試合目	**撃墜時間**
プロヴィデンス(セージ)	167
ラゴゥ（タディ）	143
プロヴィデンス(カフ)	121
ラゴゥ（牧島）	105
プロヴィデンス(カフ)	72

同じ機体の組み合わせとなった決勝戦。1戦目は開幕から攻め寄った【カフラン・ザラ】が「セージ」（プロヴィデンス）に先制のダメージを与えて攻勢に出るも、ドラグーンの入力ミスで暴発した♠格闘に手痛い反撃を受け、アドバンテージを失う。その後「セージ」が残り耐久力わずかな状態から覚醒で一気に形勢逆転。そのままリードを保ったまま【だるびっしゅ】が勝利した。

2戦目は様子見の多いジリジリとした展開からスタート。ここでも序盤で「セージ」がピンチに陥るが、188秒に起こった「牧島」（ラゴゥ）のスーパープレイで流れが一変。ペースを握った「牧島」が、片追いされている「セージ」を守りつつダメージを与え続け、逆転勝利した。



前半のアドバンテージが格闘暴発で帳消しに。1回のミスを見逃さずに大ダメージを与えた【だるびっしゅ】はさすがといったところ。



着地際を2機に狙われた「牧島」が5回連続攻撃をブースト>再ブースト>着地横格闘>ステップ>ジャンプで、無傷で切り抜けた！

優勝チームコメント
だるびっしゅ（セージ&牧島）

優勝した感想は？
セージ　運よく優勝できてうれしいです！
牧島　相方が強くて、頑張ってくれた。相方に感謝してます。

今日の勝因は？
セージ&牧島　運もあったけど、最後にものをいうのは実力！　練習あるのみ！

苦戦した試合は？
セージ&牧島　準々決勝1回戦のLストライク+ストライクノワールの試合です。ここに勝てれば優勝できると思ってました。

最後に一言！
セージ　運がよければ優勝できる！
牧島　『ZDX』も楽しいしよ！

全国大会、ライター総評

ニクマン
大会上位のプレイヤーに共通して見られたのが、射撃戦のうまさ。格闘は着地ずらしなどのフェイントや、絶対に敵のカットが入らない場面でしか使わないように徹底していた。

常にお互いをフォローできる位置取りで戦い、攻撃の合わせやカットを完璧にする。まさに、基本を突き詰めることが強くなる秘けつだと思い知らされる大会だった。

モミアゲ
ノワール対策ができているチームが意外に少ない中、関西勢の【みかんのおうち】を筆頭に、「ノワールに対しては歩く」という行動ができていたチームが勝ち上がった印象です。

最終的にはプロヴィデンス対決という予想通りの展開でしたが、どちらもラゴゥのプレイヤーがうまく、低コストの重要性が浮き彫りになった大会だったといえるでしょう。

ヒョン
プロヴィデンスの相方が、デュエルではなくラゴゥが目立ったことには驚いた。大会ではほとんどのプレイヤーが慎重になることが多いので、メイン射撃の追尾性能が高いラゴゥ使いにとっては、非常に戦いやすい結果となった。特に今回優勝した「牧島」は回避能力が非常に高く、不利といわれるノワールやランチャー相手に一歩も引けを取らなかった。

タンカー
何といってもこの全国大会で一番の目玉は、
来場者質問　「グリーンホーミングは仕様ですか？」
開発者　「仕様です（1秒）」
でしょう。まさか仕様だったとは!!
淀み無くキッパリ答えてくれた開発の方々ありがとうございました！
この瞬間が全国大会の中では（ある意味）一番盛り上がりました!!



覚醒データマニアックス

細かい覚醒に関するデータを掲載。これを見て、さらなる新しい機体、戦術の発掘に役立ててほしい。

覚醒データを再検証

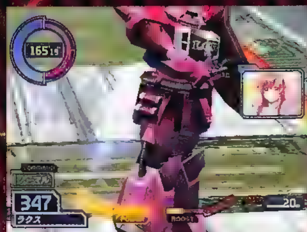
今回は最後のデータとなる覚醒関連の細かいデータを掲載だ! 特に右に記した覚醒ゲージの増加量は見ておくと意外と役に立つかもしれない。このデータを参考にすれば、意外な機体選択もアリになるかも……?

そのほかにも、覚醒のパワーアップする内容などもこと細かにあるので一度目を通しておいてほしい。

ザクウォーリア(ライブ仕様)の特殊格闘は、1フレームに4(1秒間に240)のゲージ量を味方に送る。同じ量、ダンスをしているザクからゲージは減少する。ラッシュ覚醒のリロード速度は機体、武装ごとに速度アップ倍率が異なる(欄外参照)。また、パワー覚醒時のスピードダウンは無い。



データを計算してうまい組み合わせを考えれば1試合で2度の覚醒も安定か?



ザクウォーリア(ライブ仕様)の踊りは地味に味方全員に覚醒ゲージを渡せるのだが……。

ゲーセン爆走記 大会リポ番外編

全国大会が終了しましたが、皆さんいかがでしたでしょうか? 実は俺の予想では、ランチャーストライクやストライクノワールが大量発生するんじゃないかと思っていたのですが、驚くほど少なかったので安心しました。

後は、前回上位にくい込むと予想したアカツキ(オオワシ装備)が、ベスト8に2チーム残っていたのはうれしい限りです! 決勝戦はどちらもプロヴィデンス&ラゴゥ対決となったわけですが、プレイヤーの操作技術、機体性能ももちろんありますが実力があってこそ、ここまで勝ち上がってきたんだなぁと納得(若干動きが硬かったりミスも有りましたが、それは大会ではよくあることです)。

さて、全国大会は終了してしまったわけですが、まだまだ各地のゲームセンターで対戦や大会が開催されていますので、これでこのゲームから手を引かずにまだまだ楽しんで行きたいですね。

しかし、俺が当日予選の抽選に受かってさえいれば余裕で優勝していたハズなんですが……。そう思いませんか?

ところで大会のイベントであった、PSP版『連ザ』の出版社対抗戦対抗戦で俺&ヒョンが優勝したんですけど10ページもらえないんですか? ……ダメですか。じゃあこの優勝商品だけでももらっていきますね。え? ダメ? 読者プレゼントにするって? ／(^o^)＼何てこったい!

■覚醒のゲージ増加について

★覚醒ゲージの全体量 ＝ 3000

ゲージがたまる状況

- ①ダメージを受けたとき
- ②ダメージを与えたとき
- ③敵を撃破したとき
- ④自機が撃墜されたとき
- ⑤味方が撃墜されたとき

① 受けたダメージ × 1500 ÷ その機体の最大耐久力 × A

コスト	Aの値
700	1
590	1
560	0.8
450	0.8
420	0.65
280	0.65
270	0.65
200	0.65

② 上記の式の結果 × 0.5

③ 1500 × B

④ (3000 × B) ＋ (3000 × C)

コスト	Bの値
700	0.03
590	0.03
560	0.05
450	0.05
420	0.1
280	0.1
270	0.1
200	0.1
※ザク(ライブ)	0.2

コスト	Cの値
700	0.08
590	0.08
560	0.05
450	0.05
420	0.025
280	0.025
270	0.025
200	0.025

⑤ 3000 × C

※A～Cには、「攻撃された機体」のコストを元にした値が入ります。

DESTINY事典 ラッシュ覚醒のリロード速度は、ビームライフルが1000%、多くの実弾武器が800%速度アップ。一気に大量のミサイルを撃ち出すタイプのリロードは、もっと上昇率が低くなる。また、チャージ速度は240%アップ、モーション速度は110%アップとなる。スピード覚醒の移動速度は約140%アップ、モーション速度は約120%アップしている。

機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

さらなるMSの情報と ひと味違う技術に注目!

今月は一時的に登場するガンダムGP02A（MLRS仕様）と近接格闘型、近距離戦型、中距離支援型で２機目に登場するMSの支給リスト、新マップのタクラマカン砂漠を紹介。さらに、チーム戦術のセオリーも徹底解説するぞ。

機動戦士ガンダム 戦場の絆
- ■メーカー：バンプレスト
- ■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
- ■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
- ■発売日：2006年11月（稼働中）
- ■使用基板：N2

Text：アルカデ絆チーム（age、パチ）
協力：スカ、ケツホンドゥ、GMP

エースのみが搭乗できるテストMS ガンダムGP02A（MLRS仕様）出現!



連邦、ジオン軍のどちらかで、1月の大隊内月間ポイントランキングで10位以内に入れば、テストパイロットとして一時的に支給されるガンダムGP02A（MLRS仕様）。MLRSとはマルチプルランチロケットシステムの意味。中距離支援型の装備で、垂直〜正面へと発射角度を撃ち分けられるミサイルを発射するようだ。

今回はテスト段階ということで、支給される武装に制限がある模様。さらに、コストも気になるところ。史実で見てもガンダムより性能がいいはずなので、コスト260（ビームライフル装備時320）は確実に上回るだろう。



大型のシールドと、ビーム・サーベル[illegible]の攻撃力も高めか？



射程の長さや、威力、連射可能かも気になるところ。重武装MSなので、高火力であることは間違い無い。

HGUCでガンダムGP02Aの発売迫る!!

ガンダムといえばやっぱりガンプラ!! ということで2月に、HGUCシリーズの新たなラインナップとして「ガンダムGP02A（MLRS仕様）サイサリス」が発売される。GP02Aは『機動戦士ガンダム0083』に登場したガンダム。元々は地球連邦軍のMSだったが、旧ジオン公国軍のアナベル・ガトー少佐が強奪し、搭乗機となった。上でも紹介したMLRS装備のほかに、大型バズーカ装備も可能。『戦場の絆』での登場を楽しみにしつつ、その姿をガンプラでも楽しもう!!



元々大型のガンダムに、左腕は大型シールド、背中にはMLRSと重量感たっぷり。



こちらは原作に近い形の大型バズーカ装備。連邦を星の屑にする日も近いか？



幻の中距離支援装備がキミの手に!!

GP02Aは重武装を目的としたガンダム。アナハイム・エレクトロニクス社が開発、設計にジオンの流れをくむ開発者が中心となったため、ガンダムの中では異彩を放つ姿をしている。MLRSは装備される予定だった幻のもの。それが実現していたら……というのが今回の姿なのだ。

チームの主力になれる機体の登場!!

第二段階MS武装リスト

先月に引き続き、今月は近接格闘型、近距離戦型、中距離支援型MSの2番目に登場するMSの支給リストを紹介する。2機目に登場するMSは、同じカテゴリのMSを使い続け条件を満たしてカードをターミナルに通すと出現する。全体的にコストは高いが、その分性能も高いぞ。

陸戦型ガンダム



サブ射撃の胸部マルチランチャーは、ヒット時によろけるので格闘を狙える。メイン射撃はけん制目的なら100mmマシンガンAかブルパップ・マシンガンがオススメだ。後半入手するビーム・ライフルは威力と弾速に優れる。これを使うは相手のジャンプの着地を狙い済まして撃とう。

レベル	支給されるもの
1	胸部マルチ・ランチャー
2	セッティング
3	セッティング
4	100mmマシンガンB
5	セッティング
6	ブルバップ・マシンガン
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング
10	ビーム・ライフル
11	セッティング
12	セッティング

ドム・トローペン(サンドブラウン)



最大の利点はホバー装備。ダッシュやジャンプの着地に滑るので、着地硬直を狙われにくい。足の速さとダッシュ距離の長さを活かすため、セッティングは機動重視を選択しよう。武装は一度に与えるダメージが高いマシンガンCや、単発の威力が高いラケーテン・バズが強力だ。

レベル	支給されるもの
1	MMP-80マシンガンB
2	セッティング
3	セッティング
4	MMP-80マシンガンC
5	セッティング
6	セッティング
7	ラケーテン・バズ
8	セッティング
9	セッティング
10	セッティング
11	セッティング

ジム・寒冷地仕様



HPが260と高く、セッティングを機動重視にしても乱戦に耐えられるのが利点。ビーム・ガンは単発の攻撃力は高いものの、コスト+30かつ射撃に頼る割合が少ないので、見合った効果を発揮できるかは微妙なところ。グレネイド・ランチャーはクイックドロー外しに便利だ。

レベル	支給されるもの
1	寒冷地仕様マシンガンB
2	セッティング
3	セッティング
4	ビーム・ガン
5	セッティング
6	セッティング
7	グレネイド・ランチャー
8	セッティング
9	セッティング
10	セッティング
11	セッティング

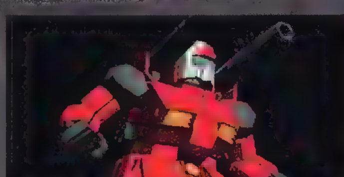
ゴッグ



足は遅いがダッシュ距離が長く、HPも300と非常に固い。装甲の固さを活かしつつも足を早くしたいので、機動1～3セッティング辺りがオススメだ。メガ粒子砲Bはリロード時間は長いが至近距離での威力が80程度もあり、複数の敵にも当たるという凄まじい性能。乱戦時は凶器となる。

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	胸部メガ粒子砲B
4	セッティング
5	セッティング
6	セッティング
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング

ガンキャノン



スプレーミサイルランチャーは誘導性が非常に高く、攻撃力に優れた武器。Aは4発、Bは8発全弾発射する。サブ射撃のビーム・ライフルはコスト+30だが、近距離戦もできるようになるのが強みだ。Rev.1.02からは240mmキャノンAの威力が70程度と強力に。弾速も速いので当てやすい。

レベル	支給されるもの
1	ファイア・ナッツ
2	セッティング
3	セッティング
4	240mmキャノンB
5	セッティング
6	スプレーミサイルランチャーA
7	セッティング
8	セッティング
9	ビームライフル
10	セッティング
11	スプレーミサイルランチャーB
12	セッティング
13	セッティング

ドム



ドム・トローペンと同じく、ホバーのおかげで着地を狙われにくい。武装はジャイアント・バズA、Bの2種のみ。Aはある程度連射が効き、MS戦の支援に。Bは発射間隔は長いがダメージが高く、MS、拠点の両方に有効。また、セッティングは装甲3、機動5と機動に偏っているぞ。

レベル	支給されるもの
1	セッティング
2	セッティング
3	ジャイアント・バズB
4	セッティング
5	セッティング
6	セッティング
7	セッティング
8	セッティング
9	セッティング

より高みを目指すために身に着けたい

技術＆戦術＆知識

チームワークの基礎を覚えたら次はより高度なテクニックや戦術を覚えよう。個人の力量を上げ生存率を上げる。チームとしての機能を高め互いを支援する。どちらも勝利をつかむために重要な要素となるので、二つの要素がお互いに機能するように、意識してプレイを心がけてみたい。

クイックドローとドローキャンセルを覚えよう！

クイックドロー

クイックドローとは、近接格闘型のMSのみ可能なテクニック。格闘攻撃の最中にタイミングよく射撃を押すことで格闘から素早く射撃へつなぐことができる。射撃の種類はメイン、サブどちらでもOKで、格闘攻撃の初段、2段目、3段目と、タイミングを合わせればどこからでもキャンセルが可能だ。

3段目をキャンセルすることでダメージを上げるだけでなく、通常の格闘よりも全体的に硬直が短くなりスキを突かれにくい。また、射撃と同時にダッシュやジャンプできるので素早く次の行動に移れる。(通称クイックドローキャンセル)。

なお、クイックドローからの射撃がヒットしたら相手はほぼ間違い無くダウンする。



クイックドロー外し

クイックドローキャンセルを応用したテクニック。それが「クイックドロー外し」(以下QD外し)だ。これは、射撃の瞬間にロックオンを解除し、わざとクイックドローを当てないことで敵をダウンさせず、攻めを継続するというもの。クイックドローの瞬間にダッシュ、またはジャンプでMSの向きを変え、射撃を空振りさせるのがオーソドックスな方法だ。

非常に強力な連係だが、クイックドロー外し後の格闘が連続ヒットするわけではないので注意！



QD外し対策は？

対策として重要なのが斬られているときに相手をロックオンしておくこと。ロックオンしておけば、相手が左右に動いたとき、大きく動いていなければ相手を自動で補足してくれる。

このとき素早くタックルを出せば少なくとも格闘はくらわなくて済む。可能であれば移動した方向に素早く旋回するのが理想だ。



焦らず相手をロックオン。慌ててロックオンを外さないように注意。

相手を補足したら素早くタックル。ダウンを奪って仕切り直そう。

ダウン時の状態を覚える

ダウンしたときの攻防で覚えておきたいのが起き上がりの無敵時間。ダウンさせられ、起き上がった側には最大で約3.5秒の無敵時間があるのだ。ただし、何かしらの攻撃をすると無敵は切れる。攻める側は無敵の切れるタイミングを狙って追撃、守る側は無敵を活かして移動や旋回をし、仕切り直しを狙うのがセオリーだ。

起き上がり四カ条

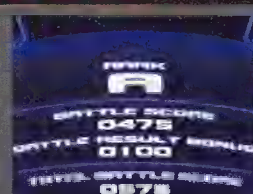
- ○無敵は最長約3.5秒
- ○攻撃をすると無敵は終わる
- ○ダウンしたらレーダーで敵機を確認
- ○起き攻め側はダウンした敵の背後を取る



ロックオンサイト中央の×マークに注目。これがオレンジの間は相手が無敵。攻撃してもダメージは与えられないので、攻め側は反撃に注意しながら周囲を移動。白くなったら無敵が切れているので、攻撃に移りたい。

入手ポイントは分けられる

敵機を撃墜したときに手に入るポイント。これは実は落としたときにダメージを与えていたパイロットにそれぞれ分配される。より多くのダメージを与えていた人に多くのポイントが入るようになっているので、撃墜数にこだわらなければトドメはほかの人に任せても大丈夫だ。むしろ、無理に倒そうとして突出する方が危険なので欲張らないように注意！

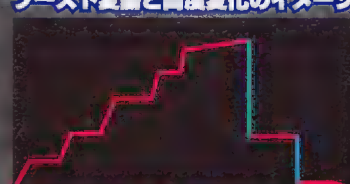


たとえ撃墜していなくとも活躍すれば多くのポイントが入る。

ジャンプペダルを活用して機動力強化！

ジャンプ中、ペダルを踏まなければわずかだがブーストゲージが回復するため、ジャンプ→ペダルを離す→ジャンプを小刻みに繰り返すとより長いジャンプができる。また下降中のゲージ回復を利用して、着地際にダッシュで着地硬直を軽減するのも有効だ。

ブースト変動と高度変化のイメージ



赤：ブースト消費　青：ブースト回復

チームとしてのセオリーを覚えていこう

カット（援護）を覚える

味方が格闘攻撃をくらっているときに、全段くらわないように敵機を攻撃し、格闘攻撃をカットするのは非常に重要な行動。たとえ全段くらってしまっても、スキは狙えるので見逃さずに攻撃したい。

逆に味方が格闘攻撃をしているときは、同じ相手を狙うのでなく、カットを狙う敵の動きを抑えることが重要になる。安全な状態で大ダメージを与えてもらえるように、的確な援護を心掛けよう。

これらは主に前線に立つ近接格闘型と、近距離戦型のMSの仕事になる。中距離支援型などでは弾が当たりやすいベストの距離では着弾まで時間がかかるので相手の動きを捉えにくいからだ。前線に立つパイロットはこのことを意識しよう。



陣形を作ろう

敵軍と接触するときに陣形を組んで行動すればお互いを支援しやすく攻撃を当てる確率、攻撃をカットできる確率が大幅に上昇する。

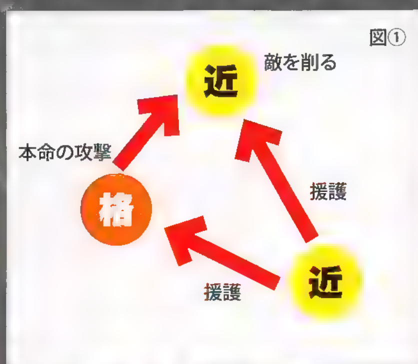
図1のように近接格闘型が1機の場合、小回りの利く近距離型を1機前に立たせて前線でのケズリ役にさせる。そして、後ろに攻撃力の高い近接格闘型を配置し、体力の減った敵機の撃墜を狙わせたい。

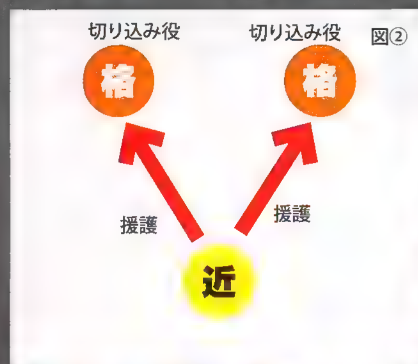
さらに少し離れた位置で2機の動きが見えるように近距離戦型のMSを配置すれば、どちらの支援も可能。前線に立つMSにはマシンガン系の武器、後方に立つMSにはバズーカ系の武器と、距離に合わせて武装をチョイスすると効果的だ。

図2のように近距離格闘型を2機投入する場合、左右に近接格闘型の機体を並べ、その後ろからやはり2機を視界に捉えられるような位置に近距離戦型のMSを配置するといい。

このときの近距離戦型の仕事はあくまで近接格闘型の支援。無理に格闘にいかず、射撃でのカットと援護をメインにして近接格闘型が最大限の力を発揮できるように行動しよう。

どちらにも言えることだが、前線のMSが後退するときは後ろに控えたMSが壁役として前に出る必要がある。そのときのためにも無駄なダメージを受けるような行動は避けたい。



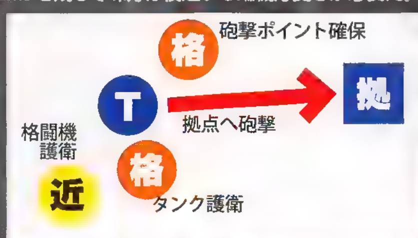


タンク戦のセオリー

拠点を攻める場合

後方支援型のMSを中心に、近接格闘型の機体で両脇を固め、その後ろから近距離戦型の機体が支援するのが安定した戦い方だ。

近接格闘型のMSが後方支援型のMSを攻撃に来た相手に格闘でキッチリ大ダメージを与えられれば相手も接近しにくくなり、拠点が攻撃しやすい。しつこく後方支援型のMSを狙われても、その敵機を落としてしまえばコスト差で有利に立ちやすい。ただし拠点撃破のポイントが高いとはいえあまり味方が多く落ちてはコスト差で負けてしまう。1回の攻撃で拠点が落ちそうにないときは後方支援型のMSを残して味方は後退する臨機応変さが必要だ。



拠点攻撃部隊を迎撃するには

敵軍の後方支援型MSを迎え撃つときに重要なのが、「無理に後方支援型のMSを狙わない」こと。まず、周りを囲むMSから片付けることで後方支援型のMSを孤立させその後に確実に落とすといい。

たとえ拠点が大ダメージを受けても、敵機を2～3機撃墜した状態でしのげば、2回めのアタックで拠点を落とされてもさらに護衛MSを複数撃墜すれば、コスト差で勝っていることも多い。

このときの配置はやはり近接格闘型のMSが護衛に攻撃をしかけ、近距離戦型のMSがそれを後ろから支援する形がベスト。

後方支援型のMSは接近戦において基本的に戦力外なので、数的有利を活かして戦おう。



コスト論!!

勝敗がコストの残量で決まるため、コストを考えた編成は非常に重要。例えば拠点を攻撃するのであれば1～2機の撃墜損害は覚悟する必要があるため、拠点撃墜が成功させて奪えるコストと、損失するコストを比べた最終的なコスト差を考慮に入れた編成をする必要が出てくるのだ。

なかでも重要なのが、近接格闘型のコスト。あくまで護衛が目的。襲いかかる敵機を撃墜できないまでも追い払えればいいので、コストの低いMSで構わない。乱戦になって撃墜される確率も高いため、むしろ低コストのMSを選ぶ方が得策だろう。

拠点を守る側も、後方支援型の護衛にコストの高いMSを見つけたら、優先的に狙うのが大事。ただし深追いして撃墜され、拠点が落とされて……というのでは本末転倒だぞ。

後方支援型を含めた低コスト編成案

連邦軍	ジオン軍
陸戦型ジム（150）	グフ（160）
陸戦型ジム（150）	ザクII（120）
ジム（130）	ザクII（120）
ガンタンク（170）	ザクタンク（140）

新MAP先行紹介

タクラマカン砂漠紹介

2月1日から試験的に移行する戦場は、砂に覆われた死の大地、タクラマカン砂漠に急きょ決定！ リリース直前となる今回はタクラマカン砂漠のマップデータと、注目したい地形のポイントなどを最速でお届けする。すぐそこに迫る砂漠での戦闘を頭でシミュレートしつつ、公開を待つべし。

ニューヤーク、グレートキャニオンに続く新マップ「タクラマカン砂漠」は、遮へい物の多かったこれまでのマップと違い、広く開けたスペースが多いのが特徴だ。

戦術も、当然今までとは全く違ったものを考える必要があるだろう。障害物が少ないため移動の阻害になるものが少なく、機動力を活かした電撃戦と、それに対応したカウンターアタックが重要になりそうなイメージを受ける。また拠点砲撃のポイントをどちらの勢力が確保するかが、戦闘の展開を大きく左右することになるだろう。



視界が開けておりMAP中央に多くの砂丘が存在するが、これらは移動の阻害にはならず通常通り移動できる。とはいえ、ある程度の高低差があることに注目しよう。

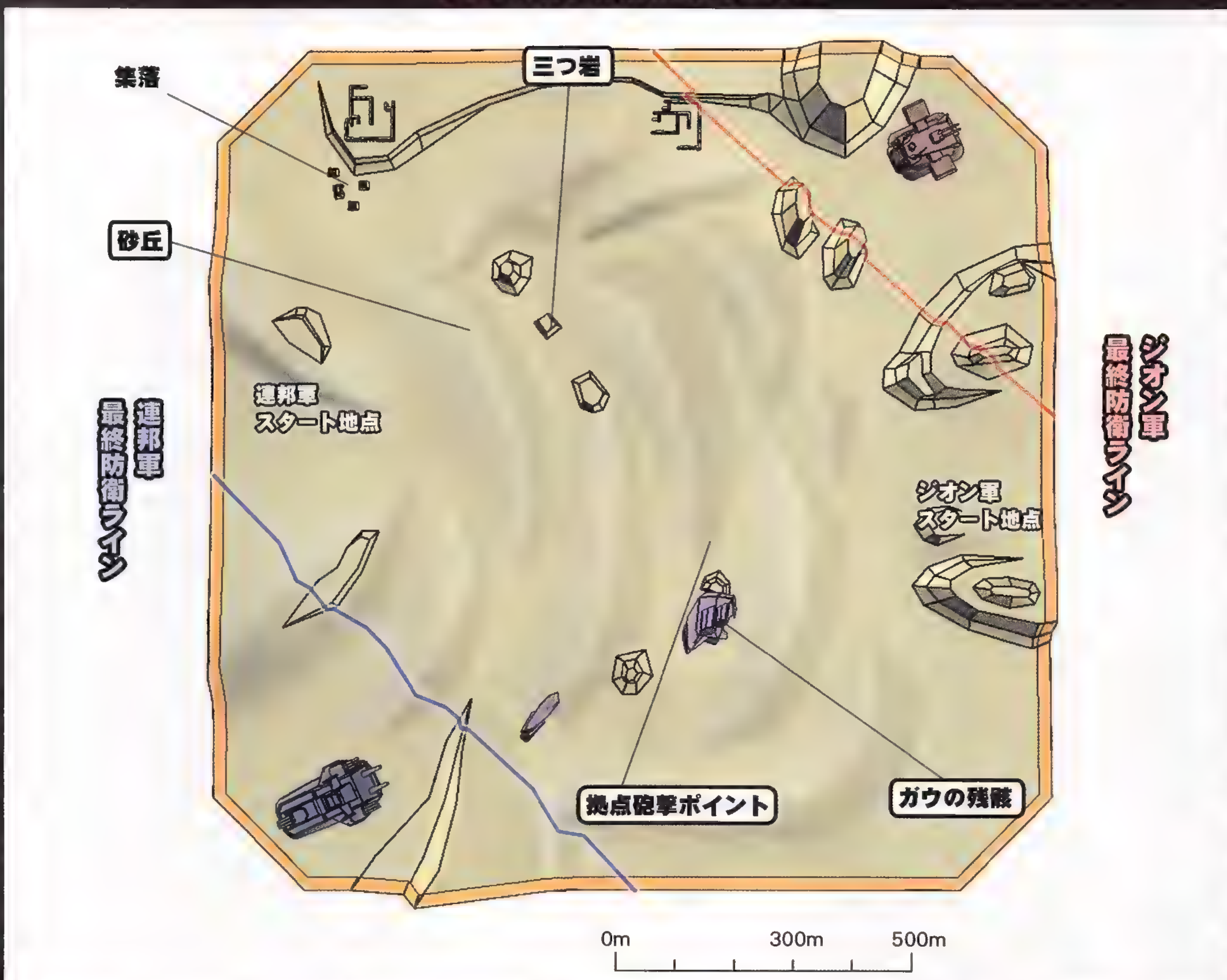


地球連邦軍の拠点前は開けたスペースがある。正面からの攻撃を防ぎにくいかもしれない。



ジオン公国軍の拠点は何とギャロップに変更される！ 拠点前には二つの岩山が存在する。

タクラマカン砂漠MAPデータ



距離によって大きく変わる視界

障害物が少なく全体的に見通しのよいマップのため、開幕の動きで敵軍の編成と進行ルートが分かりやすい。しかし、フィールド中央に多くある砂丘付近では遠目で見たよりも高低差があるため、位置取りをきちんとしないと射線が通らない場合も多いようだ。

直線的な射撃がメインのMSの場合、砂丘に挟まれるとうまく攻撃できないときもあるだろう。こういうときは相手をロックオンしつつ、レーダーと距離を確認して動きたい。機動力が高いなら、砂丘の横に回り込むか上を越えて直線でいくか、フェイントをかけながら相手の対応を見てみる、というかけひきをしてみてもいいだろう。


相手の動きが確認しやすい開幕のポジション。ジャンプしながらじっくり様子を見るのもいい。


砂丘を挟んで対峙する2機。うかつに顔を出すと迎撃されそうである。ゆっくり行動したい。

気になるMAPの名所

タクラマカン砂漠は障害物こそ少ないものの、いくつか特徴的な場所も存在する。遮へい物になるものばかりではないが、味方に指示を出すときの目印として活用するのも有効。場所を覚えておいても損は無いぞ。

また戦闘中では目を向ける余裕が無く、視界に入らないようなマップ外の建造物も作り込まれているので、状況が許すのであればそれらの建造物を見てみるのも一興だろう。



遠くに街が見える。砂漠の町と言えば原作に登場したソドンを思い出すが……。





上空で撃墜されたのか、砂に埋もれているガウの残骸を確認。タクラマカン砂漠で最も目立つ、戦術的ポイントの一つといえる。

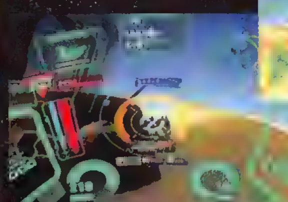
両軍エリアの重要戦略ポイント予想

視界が開けている砂漠の中で、遮へい物として使いやすそうなガウの残骸周辺や、いかにも拠点を狙いやすそうな拠点周辺の岩山、中央突破を考えるときに中継ポイントとして使えそうな三つ岩は激戦区になるとみてほぼ間違い無いだろう。これらのエリアを制圧する編成を何パターンか考えておくとよさそうだ。

特に拠点周辺はどのMAPでも重要なポイント。ここに対する警戒は必須といえるだろう。


数少ない障害物を利用できるポイントが交戦ポイントになることが多いだろう。

タクラマカン砂漠でも最も高い障害物であるガウの残骸。これを活かした守りもできそうだ。ここにこもられたときの崩し方をパターンに加えておくと対応しやすいだろう。




ギャロップから見て左側の岩山は地球連邦軍にとって絶好の拠点攻撃ポイントになりそう。ジオン公国軍は押し込まれたときにここを守れるかが、勝敗の大きなカギを握るかもしれない。

キーワードは放物線か？

視界が開けているものの、砂丘のおかげで直線的な武器が機能しにくいケースも多いこのマップ。砂丘を飛び越して攻撃しやすい放物線を描いて飛ぶ武器が高い効果を発揮しそう。特に注目したい武装に関しては右のトピックを参照のこと。

直線的な武器を使う場合は相手をしっかりロックオンしつつ、ジャンプしながら射撃するといいだろう。射撃後は相手と砂丘を挟む形で着地すれば反撃も受けにくい。この戦法を活かすなら近距離戦闘型〜中距離支援型MSを使うのが良さそうだ。

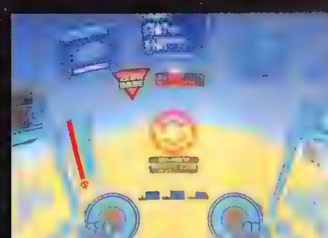
逆に今まで活躍の機会が多かった近接格闘型MSは視認されやすいためこっそり近寄れず、厳しい戦いを強いられるかもしれない。


射撃で追い払われる近距離格闘型のMS。接近するまでに相当苦労しそうだ。


高機動のMSにほんろうされることも多いだろう。ホバー移動できるドム系が有利？

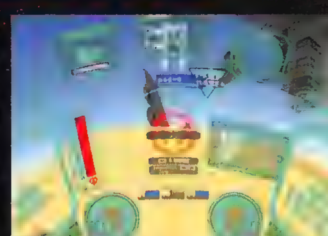
中距離支援型のメイン武器

キャノン砲のように山なりに攻撃できる武器なら、砂丘の高低差を気にせず攻撃が可能。好きに移動できる地形を活かせば自分の有効射程で相手を封殺することもできそうだ。もちろん焼夷弾などで援護するのもアリ。



クラッカーなどのサブ武器

ジオン公国軍のMSが持つクラッカーも有効な攻撃手段だ。砂丘を挟んでヒットさせれば安全に距離を調整できるのは大きい。近接格闘型のMSが接近するためにも活用できるので、優先的に選択して使いたい。



Virtua Fighter 5™

「格闘新世紀Ⅳ」店舗代表続々決定!!

開始から約1カ月が経過し、各地で強豪の予選通過が伝えられている「格闘新世紀Ⅳ」予選も後半戦に突入！　今月も予選リストとエリア大会リストに加えて、最新のシステム＆キャラ攻略でお届けするぞ!!

バーチャファイター5 VERSION B
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2006年12月中旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。
※文中のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです。

エリア	店舗名	受付開始日時		実施日時	
北海道	セガワールド釧路町	1月27日	10:00	2月3日	19:00
	G－Baoa・g	1月20日	12:00	2月3日	19:30
	クラブセガススキノ	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	キャッツアイ　ミュンヘン大橋店	1月28日	11:00	2月4日	18:30
	パボッツ函館　ビックバン	2月1日	10:00	2月11日	19:00
	キャッツアイ　清田店	2月5日	10:00	2月12日	18:00
	フラミンゴパラダイスⅡ春光店	2月12日	20:30	2月12日	20:30
東北	青森メトロポリス	1月27日	9:00	2月4日	13:30
	セガワールド八戸R45	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	ハイテクセガ秋田	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	セガワールド米沢	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	セガワールド日和田	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	SUPER NOVA 福島店	1月20日	10:00	2月10日	17:00
	パロ盛岡店	2月3日	10:00	2月10日	18:30
	アミュージアム　古川店	2月10日	19:30	2月10日	20:00
	クラブセガ仙台	2月4日	10:00	2月11日	14:00
	セガワールド秋田	2月4日	10:00	2月11日	17:00
	ドリームファクトリー郡山駅前店	2月11日	10:00	2月11日	18:30
	ハイテクセガ仙台	2月5日	10:00	2月12日	14:00
	セガワールドパレン	2月5日	10:00	2月12日	14:00
	セガワールド青森	2月5日	10:00	2月12日	15:00
	シティメイト	1月28日	9:00	2月4日	14:00
北関東	AGスクエア石岡店	1月27日	14:00	2月3日	14:30
	ピンクパンサー日立多賀店	1月27日	10:00	2月3日	14:30
	プレビジョイカム那珂	1月10日	10:00	2月3日	15:30
	セガワールド今市	1月27日	10:00	2月3日	16:00
	セイタイトー新前橋	1月20日	19:00	2月3日	19:00
	セゾン	1月27日	17:00	2月3日	20:00
	セガワールド日立	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	セガワールド前橋	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	ゲームグッドヒル	2月1日	9:00	2月9日	20:00
	高崎メトロポリス	2月3日	12:00	2月10日	13:00
	ゲームパニック　つくば	2月1日	10:00	2月10日	18:00
	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	1月27日	9:00	2月10日	18:30
	太田メトロポリス	2月4日	10:00	2月11日	13:00
	CAIRNS	2月1日	10:00	2月11日	16:30
	アピナ太田店	2月5日	18:00	2月11日	19:00
	セガワールド小山	2月5日	10:00	2月12日	14:30
	アピナ下館店	2月4日	10:00	2月12日	19:45
千葉	セガスタジアムビビットスクエア	1月27日	10:00	2月3日	16:30
	セガワールド我孫子	1月27日	10:00	2月3日	20:00
	ゲームフジ船橋店	2月2日	15:00	2月9日	15:00
	ハイテクランドセガ岩瀬	2月2日	10:00	2月9日	20:00
	ゲームチャリオット　六方店	1月13日	12:00	2月10日	21:00
	プラサカプコン千葉長沼店	2月5日	10:00	2月11日	15:00
	ゲームエース南八幡	2月4日	8:00	2月11日	15:00
	千葉レジャーランド　千葉ニュータウン店	2月1日	10:00	2月11日	20:00
埼玉	セガワールド草加	1月27日	10:00	2月3日	13:30
	AM PIA 川口	1月27日	15:00	2月3日	15:00
	遊'S 西川口店	1月28日	10:00	2月3日	19:00
	埼玉レジャーランド　春日部店	1月25日	18:00	2月3日	21:00
	セガワールド狭山	1月28日	10:00	2月4日	11:00
	クラブセガ所沢	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	セガワールド幸手	1月28日	10:00	2月4日	15:00
	セガワールド本庄	2月3日	10:00	2月10日	14:30
	クラブセガ川越	2月3日	10:00	2月10日	18:30
	セガワールド吉川	2月4日	10:00	2月11日	16:00
東京A	セガワールド船堀	1月27日	10:00	2月3日	14:30
	ハイテクランドセガ立石	1月27日	10:00	2月3日	15:30
	セガワールド大森	1月28日	10:00	2月4日	17:30
	パソピアード東京	2月4日	14:00	2月4日	18:00
	東京レジャーランド　小岩店	2月10日	18:00	2月10日	18:00
	アドアーズ　錦糸町	1月27日	10:00	2月11日	14:30
	ハイテクセガ葛西	2月5日	10:00	2月12日	14:30
	クラブセガ秋葉原	2月5日	10:00	2月12日	14:30
	G－REC'S 神田店	12月11日	10:30	2月12日	15:00
東京B	セガアリーナ八王子	1月27日	10:00	2月3日	14:30
	アミューズメントスペースUFO八王子	1月1日	10:00	2月3日	15:00
	ドラマ野猿店	1月27日	10:00	2月3日	18:30
	新宿スポーツランド本館	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	セガワールドパルテノス	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	タイトーステーション代々木	1月15日	10:00	2月4日	15:00
	エスタディオ　パセオ	2月3日	10:00	2月10日	15:00
	モナコ下北沢店	1月28日	12:00	2月11日	12:00
	モナコ仙川店	2月5日	17:00	2月11日	14:00
	セガワールド河辺	2月4日	10:00	2月11日	16:00
	クラブセガ自由ヶ丘	2月4日	10:00	2月11日	17:00
	セガワールド東大和	2月5日	10:00	2月12日	19:00
神奈川	プレイスポット　トップ	2月3日	16:00	2月3日	16:30
	ゲームファンタジア　茅ヶ崎	1月10日	9:00	2月3日	18:00
	プラサカプコン横須賀店	1月27日	10:00	2月4日	14:00
	ペンギンハウス相模原	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	クラブセガ新杉田	1月28日	10:00	2月4日	15:30
	シルクハット本厚木	2月4日	16:00	2月4日	18:30
	セイタイトー　アゼクーラ	2月3日	18:00	2月10日	18:30
	ゲームラボ　アップル	1月28日	10:00	2月11日	13:00
	ゲームプラザセントラル日吉	2月3日	10:00	2月11日	14:00
新潟	パロ三条店	2月3日	19:00	2月4日	15:30
	カプコサーカス新潟東店	1月27日	10:00	2月10日	20:00
	THE 3RD PLANET　フレスポ新潟赤道店	1月1日	9:00	2月12日	15:00
北陸	オートレストラン　サンスイ金沢店	2月3日	18:00	2月3日	19:00
	福井メトロポリス	1月13日	10:00	2月3日	19:00
	コスモパーク西インター	2月3日	12:00	2月10日	20:00
	セガワールド武生	2月4日	10:00	2月11日	14:00
	バイパスレジャーランド　藤江新館	2月4日	18:00	2月11日	20:00
山梨・長野	アピナ長野大橋店	1月27日	10:00	2月4日	14:30
	アピナ上田インター店	2月4日	10:00	2月4日	15:00
	セガワールドエデン	2月4日	10:00	2月11日	15:00
静岡	VIPCLUB	1月22日	17:00	2月4日	17:00
	クラブセガ浜松	1月29日	10:00	2月5日	19:30
東海	四日市アミューズメントパーク	2月2日	19:00	2月2日	20:00
	セガワールド生桑	1月27日	10:00	2月3日	19:30
	セガワールド春日井	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	ゲームファンタジオ甚目寺	1月20日	10:00	2月4日	17:00
	セガワールドスキップタウン	2月3日	10:00	2月10日	17:30
	小牧メトロポリス	1月27日	9:00	2月10日	18:30
	安城メトロポリス	2月3日	9:00	2月11日	18:30
	アーバンスクエア津南店	2月3日	10:00	2月11日	19:00
	セガワールド扶桑	2月5日	10:00	2月12日	14:30
	アミューズメントシティはみんぐたうん	2月1日	10:30	2月11日	18:00
	セガワールド桑名	2月5日	10:00	2月12日	14:30
岐阜	セガワールド高山	1月27日	10:00	2月3日	20:00
	ゲームプラザ　蓬里夢	1月26日	21:00	2月4日	18:30
	ゲームサファリ	2月10日	17:00	2月10日	19:00
	アミューズメントJ	2月5日	10:00	2月11日	15:30
	ゲームベガ	2月11日	15:00	2月11日	17:00
	ゲームピコ	2月11日	17:00	2月11日	19:00
	アイリン夢空間	2月1日	10:00	2月12日	15:00
近畿A	下鴨ヒーロータウン	2月3日	10:00	2月3日	21:00
	セガアリーナ浜大津	1月28日	10:00	2月4日	15:00
	ネオアミューズメントスペースa-cho	2月4日	19:00	2月4日	19:00
	THE 3RD PLANET　BiVi 京都二条店	2月4日	9:00	2月11日	14:00
	西院コットンクラブ	2月11日	14:00	2月11日	19:00
	セガワールド草津	2月5日	10:00	2月12日	17:00
	キャノンショット	2月1日	10:00	2月12日	17:00
	アミューズメントCUE　奈良三条店	2月4日	10:00	2月12日	18:30
近畿B	セガワールド貝塚	1月27日	10:00	2月3日	10:30
	セガワールド福田	1月27日	10:00	2月3日	14:30
	クラブセガ姫路OS	1月28日	10:00	2月4日	13:30
	セガワールド新三国	1月28日	10:00	2月4日	14:00
	ハイテクランドセガアビオン	1月28日	9:30	2月4日	14:30
	ゲームプラザVIP茨木	2月4日	9:00	2月4日	15:00
	デジャ・ヴ　神戸店	1月28日	11:00	2月4日	16:00
	セガワールド今福	2月2日	10:00	2月9日	19:30
	セガワールド松原	2月3日	10:00	2月10日	14:30
	GAME PANIC 堺	2月3日	10:00	2月10日	18:00
	ゲームセンターピノキオ	1月9日	8:00	2月10日	20:00
	アミュージアム　和歌山店	2月11日	10:00	2月11日	16:00
中国	岡山ジョイポリス	1月27日	10:00	2月3日	14:30
	セガワールド福山	1月27日	10:00	2月3日	18:00
	アミパラ　広島店	2月1日	10:00	2月3日	19:30
	セガワールド東広島	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	セガワールドメガ海田	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	アミパラ　津山店	2月3日	10:00	2月10日	17:00
	セガワールド福山南蔵王	2月4日	10:00	2月11日	15:30
	スペースV1 廿日市	2月4日	10:00	2月12日	13:30
山陰	スーパーヒーロー倉吉	1月20日	10:00	2月3日	18:30
	メカランドサルビア	1月28日	12:00	2月4日	12:30
	セガワールド米子	2月4日	10:00	2月11日	14:30
	セガワールド鳥取	2月4日	10:00	2月11日	16:30
四国	セガワールド高松	1月27日	10:00	2月3日	15:00
	セガワールド枝松	1月28日	10:00	2月4日	14:30
	マックスプラザ　善通寺店	2月4日	10:00	2月4日	18:00
	サーカスサーカスライオン店	2月4日	14:00	2月11日	14:00
	サーカスサーカス坂出店	2月4日	15:00	2月11日	15:00
	ハイテクセガ新居浜	2月4日	10:00	2月11日	18:00
	セガワールドスエヒロ	2月5日	10:00	2月12日	14:30
北九州	セガワールド中津	1月27日	10:00	2月3日	18:30
	KISS SEGA	1月27日	10:00	2月3日	19:00
	ハイテクセガ JR 下関	1月28日	10:00	2月4日	16:00
	サンゲーム大中津店	1月28日	20:00	2月4日	18:00
	アミューズメント MGM 陣原店	1月18日	10:00	2月9日	20:00
	セガワールド高城	2月2日	10:00	2月9日	20:00
	ハイパーメッセ	2月4日	10:00	2月11日	19:00
	セガアリーナ中間	2月5日	10:00	2月12日	14:00
福岡	フェスタカリーノ下通店	1月26日	10:00	2月2日	19:30
	ゲームランドグリーン	2月3日	13:00	2月3日	13:30
	アミューズメント CUBE 西新	1月27日	10:00	2月3日	18:00
	アムズ大牟田店	1月28日	11:00	2月3日	18:30
	遊道楽　新合川店	1月27日	10:00	2月3日	19:30
	フェスタ東バイパス店	1月27日	10:00	2月3日	20:00
	amuplats 天神			2月4日	13:00
	タイトーステーション長崎	1月28日	10:00	2月4日	15:30
	クラブセガ博多	1月28日	10:00	2月4日	18:30
	セガワールド板付	2月3日	10:00	2月10日	13:30
	アーバンスクエア西部店	2月1日	10:00	2月10日	19:00
	遊道楽嘉瀬店	2月3日	22:00	2月10日	22:00
	天神ギーゴ	1月28日	10:00	2月11日	15:00
	セガワールドもみの木村	2月5日	10:00	2月12日	14:30
	セガワールド有明プラザ	2月5日	10:00	2月12日	14:30
南九州	アーバンスクエア与次郎店	1月27日	10:00	2月3日	19:00
	セガワールド出水	1月28日	10:00	2月4日	17:00
	JR 宮崎フレスタ bySEGA	2月3日	10:00	2月10日	14:30
	セガワールド鹿屋	2月4日	10:00	2月11日	18:30
	セガワールドヒダカプラザ	2月4日	10:00	2月11日	20:30
	プレイランド　フェニックス	1月1日	9:00	2月11日	21:00
	アーバンスクエア延岡店	2月1日	10:00	2月12日	19:00

上の表は本誌発売時～2月一杯の店舗予選リスト。右はエリア大会のリストだ。

ちなみに、エリア大会を勝ち抜くと公式ポイントがもらえる。全国決勝大会に出場すれば、さらにポイントを獲得することができる。君も、最寄りの店舗の予選に出場してみては!?　全国決勝大会は3月下旬の予定。果たして、今回はどんな名勝負が生まれるのか？

エリア	代表枠	実施日時		実施店舗
北海道	3	3月18日	13:30	クラブセガススキノ
東北	3	2月25日	15:00	ハイテクセガ仙台
北関東（茨城・栃木・群馬）	3	3月3日	14:00	セガワールド小山
千葉	3	2月17日	14:00	クラブセガ幕張
埼玉	3	2月18日	14:30	セガワールド新座
東京A	4	3月17日	13:30	クラブセガ秋葉原
東京B	6	2月25日	14:30	クラブセガ新宿西口
神奈川	4	3月4日	15:00	クラブセガ綱島
新潟	1	2月25日	14:00	セガワールド長岡
北陸（石川・富山・福井）	2	3月3日	15:00	セガアリーナ
山梨・長野	1	3月11日	15:00	セガワールドエデン
静岡	2	2月25日	14:00	セガワールド静岡
東海（三重・愛知）	6	2月18日	14:00	クラブセガ金山
岐阜	2	3月4日	15:00	岐阜ＧＩＧＯ
近畿A（滋賀・京都・奈良）	2	3月4日	15:00	セガアリーナ浜大津
近畿B（大阪・兵庫・和歌山）	4	2月24日	15:00	セガワールド布施
中国（広島・岡山）	2	3月18日	14:00	広島ギーゴ
山陰（島根・鳥取）	1	3月10日	14:30	セガワールド米子
四国	2	2月17日	14:00	ハイテクセガ新居浜
北九州	2	2月18日	15:30	セガアリーナ行橋
福岡	4	3月4日	14:30	天神ギーゴ
南九州	2	2月24日	14:30	クラブセガ天文館
[illegible]	1	2月17日	18:00	クラブセガ北谷

※掲載している店舗／エリアのリストは1月中旬現在のものです。変更などの可能性があるため、参加時には事前に以下のサイトなどでご確認ください。
am.sega.jp 格闘新世紀Ⅳページ→ http://am.sega.jp/utop/news/vf5_kaku4/index.html　バーチャファイター5公式ウェブサイト→ http://www.virtuafighter.jp/index.html

繊細なシステムを理解しよう

フレームで見るシステム Vol.1

フレーム[illegible]にともなって、側面のシステム[illegible]と成功避け後の投げ[illegible]。どちらも[illegible]で[illegible]。



Text：矢本

側面のシステムを再考察

側面状態では、ガードや技を出す際“行動前に3フレームの正面移行モーション”が付く。

中でもガード状態になるまでに時間がかかることの影響は大きく、一部の連係技がガードできなくなるほか、8フレーム以上不利な状況での中量級Ⓟなどが立ちガードできない。ただし、正面移行モーション中でも立ち、しゃがみ状態の移行は可能なので、しゃがみガードやしゃがみⓅで上段攻撃を回避することは可能。投げに対しては正面状態と同じく、5フレームの不利までしゃがみで回避できる。なお、ガード状態に移行した後の21フレーム間は、打撃技をくらうと側面ヒット扱いになり、再び横を向かされる。

技を出す際は、単純に発生が遅くなると思って問題無い。軸がズレているので背中側にオノエンシブムーブされると、つぶしにくいだけでなく、ほとんどの状況で背後を取られてしまうので注意しよう。なお、正面移行モーション中の3フレームは発生の一部と認識されていて、この間に避けでも成功避けが発動するようになっている。

避けについては特殊な条件が多いので、右の囲みにまとめている。参照してほしい。

これらの側面のシステムを理解したら、側面よろけ&側面崩れ誘発技に注意しつつ、側面時のディフェンスを構築しよう。投げをしゃがめるときは屈伸を基本とし、立ちⓅがガードできないときは、しゃがみ技での暴れと立ちガードを使い分けていくことが基本となる。



しゃがみ状態への移行[illegible]正面と変わらない。[illegible]な[illegible]例だ。



[illegible]



[illegible]

側面時の避けシステム

側面状態では、避け行動も3フレーム遅くなってしまう。さらに先行入力の最初の5フレーム（先行入力全体は[illegible]フレーム）は、避けを受け付けてくれないので注意。早めに入力しよう。ただし、側面状態でも特殊な入力をすることで、[illegible]で避けられる。

やり方は“先行入力の受け付け直前に避ける入力→先行入力の受け付け中に同じ方向に避けを入力”というもの。ガードの間に合わない立ちⓅなどを避けられるほか、写真のようなガード不能の連係技も回避可能に。入力は難しいが、使いこなせば頼れる[illegible]になる。



側面ヒット時にガードできない連係[illegible]、特殊入力の避けで[illegible]

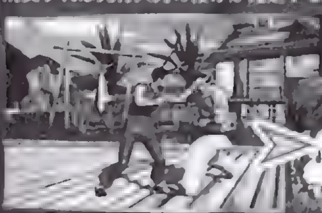
[illegible]

成功避け後の0フレーム投げ確定

技を避けられた後に、避けさせた側が五分の状況で投げを入力すれば、成功避け後の相手に0フレーム投げが確定することは、ムック（ブラックブック）や闘劇魂Vol.4にて紹介した。避け後に五分になる状況なら、先行入力で投げを確定させることができるというものだ。

また、避けられた後に1フレーム有利な状況でも、⇧⇧や⇩⇩のダッシュ入力で1フレーム消費すれば先行入力の投げが確定する。technique[illegible]五分になる状況を把握すれば、ローリスクな避け対策として使っていける。

立ちⓅを避けさせた後に五分の状況になるのは——軽量級Ⓟが4フレーム、中量級Ⓟは5フレーム、重量級Ⓟは6フレーム有利な状況。例外で、〔D〕ベネッサの立ちⓅは中量級Ⓟ、リオンと〔O〕ベネッサの立ちⓅは重量級Ⓟと同じだ。しゃがみⓅは、9フレーム有利な状況で避けさせたときに五分の状況になる。



軽量級なら、しゃがみⓅのノーマルヒット後などの4フレーム有利から立ちⓅを避けさせれば……、



[illegible]が確定する。3フレーム有利な状況でも、[illegible]などで1フレーム消費すればOKだ。



軸がズレ過ぎたときは、側面を取られる。相手が小柄なキャラほど側面を取られやすい。

キャラ固有の小技については[illegible]ムックの全体フレームを参照してほしい。「全体フレーム－21」の有利が、五分になる状況だ。

有用性の高いシステムの[illegible]だが、相手の避けが最速でないと投げられない。0フレーム投げの間合いが狭いことや、軸がズレ過ぎたときは側面を取られて投げられなくなることも欠点だ。



[illegible]



避けに対しては投げが確定する。ガードされても攻められるので強力だ。



意外なコンボ始動技に萌……燃えろ!!

対戦攻略

アイリーン

Eileen

飛猴撲食はしゃがみにコンボが狙え、－[illegible]フレーム不利。これは使うしかない、しかもかわ（略）。

Text：[illegible]

飛猴撲食（⇙Ⓟ）からのコンボ

●足位置平行始動：①が最大ダメージでアイリーン、パイ、サラ、ベネッサに。アイリーンには左右撃掌に若干ディレイをかければ決まり、ほかは最速でOK。②はアオイと、ハの字始動のアイリーンとアオイ。③はゴウ、ブラッド、レイ、ラウ、ジャッキー、アキラ、ウルフ。④はシュン。しゃがみダッシュで消費した方が安定する。⑤はカゲ、リオンに決めていこう。

●足位置ハの字始動：⑥が最大ダメージでゴウ、ブラッド、レイ、カゲ、リオンに。1フレーム消費すればアイリーン、アオイ、サラ、ベネッサにも決まる。⑦はパイ、サラ、ベネッサ、ラウ、ジャッキー。⑧はブレイズ、シュン、アキラ用で、ブレイズには平行始動でも決まる。[illegible]で自動的に1フレーム消費しゃがみⓅが出る。⑨はウルフ、ジェフリーに決まり、ジェフリーには平行始動でも決まる。



相[illegible]立ちしゃがみ問わず、通常ヒッ[illegible]



リスクの[illegible]飛猴撲食[illegible]ガードされても相手の最速[illegible]択は[illegible]で回避可能[illegible]



発生が22フレームと遅いため、尻もちやよろけを[illegible]

①飛猴撲食（⇙Ⓟ）→左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→大聖連踢（⇩⇧⇨ⓀⓀ）

②飛猴撲食（⇙Ⓟ）→左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→大聖翻爪（⇩⇧⇦Ⓟ）

③飛猴撲食（⇙Ⓟ）→レバー前入れ連環朝天（➡Ⓟ⇧Ⓟ）→大聖連踢（⇩⇧⇨ⓀⓀ）

④飛猴撲食（⇙Ⓟ）→（しゃがみダッシュで1フレーム消費）しゃがみⓅ→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

⑤飛猴撲食（⇙Ⓟ）→レバー前入れ小猴躍蹬（➡Ⓟ⇧ⓅⓀ）

⑥飛猴撲食（⇙Ⓟ）→掃面爪（⇦Ⓟ）→左右撃掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）

⑦飛猴撲食（⇙Ⓟ）→レバー前入れⓅ→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

⑧飛猴撲食（⇙Ⓟ）→⇧⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（1フレーム消費しゃがみⓅ）→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

⑨飛猴撲食（⇙Ⓟ）→掃面爪（⇦Ⓟ）→迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）



壁を活用してダメージチャンスを増やそう

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

壁攻めのカギを握るのは、主力技の一つとして通常時も多用するスラントバックナックルだ。

Text：[illegible]

壁の方向を見極めろ！

スラントバックナックル（⇧Ⓟ）で壁ヒットを誘発した場合、ノーマルヒットでもレイジキック（⇧ⓅⓀ）がつながる。これは以前にも紹介した通りだ。しかし同じ壁ヒットでも、角度によってはさらなる大ダメージが狙える。

その状況とは、ジャッキーの側面に壁がある場合。この状況では側面の壁ヒットが発生し、相手が長時間ガード不能になる。その後は、ミドルスマッシュソード（[illegible]）につないでダウンを奪うのが最も手堅い選択肢だ。



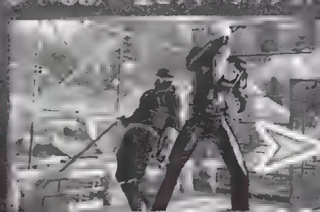
[illegible]45[illegible]比較的広めだ。

投げからのスラントバックナックル

壁が自分の[illegible]にあるときは、ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ（[illegible]）がパワーアップ。相手を壁に追い詰める方向に移動すれば、強力な攻めを仕掛けられる。

本命の選択肢はスラントバックナックル。ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ後に、これで相手を壁に当てると、なぜか壁よろけが発生する。すかさずスタンディングニーキックコンボ（[illegible]）→壁ヒット→ダッシュハンマーキック（[illegible]）などを狙っていこう。

裏の選択肢となる中段技は、もちろんミドルスマッシュソード。ヒット確認でつなぎ、壁に当ててからの追い打ちまでキッチリ決めていこう。また、スラントバックナックルを避けようとする相手に対しては、フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）で壁よろけを狙うのがベストの選択肢。ガードされても[illegible]で有利な状況になるため、汎用性が高いのもポイントだ。



ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボで相手を壁に追い詰めろ！



スランドバックナックルで壁よろけを誘発。大ダメージチャンスに。



フラッシュソードキックも有効な選択肢の一つ。壁よろけを狙える。

Virtua 5

アイリーン補足：しゃがみに対してダメージを奪う技が少ないアイリーンだが、飛猴撲食はまさに救世主。バクサオなどの当て身に対しても強く、[illegible]（⇙Ⓚ）や[illegible]（⇧⇧Ⓟ）よりリスクが低い。

ジャッキー補足：スラントバックナックル→側面壁ヒット後は、状況によって入る技が変化。余裕があるときは、ミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）→[illegible]付きコンボなども狙える。



[illegible]をうまく使いこなせ！

対戦攻略

舜帝

Shun Di

今月は[illegible]のスカし性能を詳しく紹介。うまく利用すれば有利[illegible]が増すぞ。

Text：矢[illegible]

龍尾脚のスカし判定を考察

龍尾脚（⇧Ⓚor Ⓚ ＋ Ⓖ）は投げに相殺されないだけでなく、上・下段攻撃へのスカし判定がある。

まず、発生途中の 10 ～ 15 フレームの間は下段攻撃をスカす。このため 2 フレーム不利な状況からしゃがみ Ⓟ に打ち勝てる。発生直前のフレームには空中判定が無いことに注意。ここに下段攻撃の持続が合致するとつぶされてしまう。

空中判定になる 5 フレーム以降は、姿勢が低くなるので上段攻撃をかわしやすい。打点の高い重量級立ち Ⓟ なら 6 フレーム目からスカすことができ、13 フレーム目からはパイ、ブレイズ以外の立ち Ⓟ に対してほぼ打ち勝つことができる。2 ～ 4 フレーム有利な場面で、立ち Ⓟ に対して大ダメージを狙える選択肢として使っていこう。

スカし判定を最も生かせるのが、立ち Ⓟ、しゃがみ Ⓟ のどちらもスカせる 2 ～ 3 フレーム有利な状況。特に 3 フレーム有利時は[illegible]にもダメージ勝ちでき、[illegible]ほとんどの打撃技をつぶせる強力な一手となる。4 フレーム有利時でも、⇧Ⓚ 入力で発生を 1 フレーム遅らせることにより、3 フレーム有利時と同じ使い方をすることが可能だ。

しゃがみ Ⓟ ノーマルヒット後やオフェンシブムーブ Ⓟ ガード後など、通常の選択肢だけではダメージ効率の悪い状況で有効活用しよう。



＋4ではしゃがみ[illegible]につぶされる。⇧Ⓚ入力で発生を遅らせて[illegible]



[illegible]

怪蟒反尾の性能

正面曹国舅から出せる怪蟒反尾（曹国舅中 Ⓟ ＋ ⓀⓅ）は、ガードされても 4 フレーム有利、ヒット時は距離が離れるが 8 フレーム有利になる高性能な技。カウンター時は 16 フレーム有利になるので、酔仙仰飲（酒 4 以上 ⇦ⓅⓅ）や仰飲仙手（酒 8 以上 ⇧ⓅⓅ）を連続ヒットさせられる。両手属性のため、さばくこともできないので、怪蟒翻身（曹国舅中 Ⓟ ＋ Ⓚ）後に避けない相手には積極的に派生させよう。避ける相手には、怪蟒翻身で止めてからのダッシュ投げなどを使って攻めよう。



[illegible]



斜めからの[illegible]ヒットを生かした特殊な連続技

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

相手を壁に対して斜めにヒットさせたときの、側面壁よろけ＆側面壁やられの活用法を紹介。

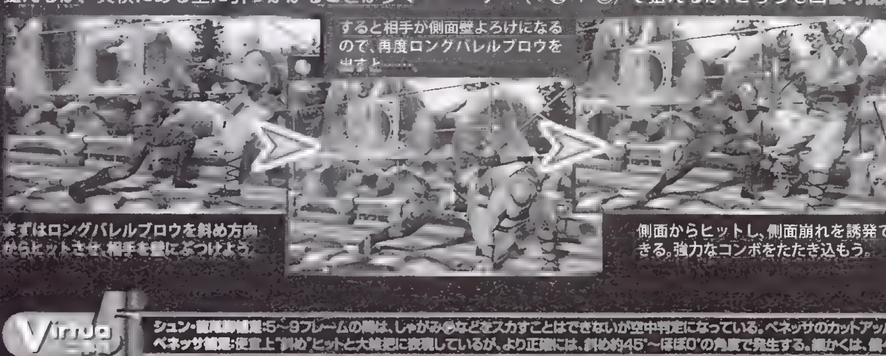
Text：栗田

壁斜めヒット時の側面壁よろけ活用法

ダメージ 21 以上の技で斜めから相手を壁にぶつけると、相手が壁よろけになった上で側面を取ることが可能。これを生かした連続技を紹介しよう。

最も効果的に使えるのが、【O】のロングバレルブロウ（⇨⇨Ⓟ）からの連続技（写真参照）。側面崩れ後は、相手に接近してストライドコンビネーション（⇨ⓅⓅⓀ）などで追撃しよう。ロシアンフック（⇦⇧Ⓟ ＋ Ⓚ）で浮かせ直せば高威力コンボを狙えるが、真横にある壁に引っかかることが多く安定[illegible]。また、[illegible]から見て[illegible]の[illegible]にも壁がある[illegible]は、ステルススピンキック（[illegible]）で[illegible]にぶつけ、さらにスマッシュストレート（ⓅⓀⓅ）などで追撃するのがオススメ。なお、下段技ではレッグスライサー（⇩Ⓚ ＋ Ⓖ）で側面壁よろけが狙えるが、その後のロングバレルブロウが回復されやすい。

【D】では ⇧Ⓚ で同様の効果が狙える。ただし、ノーマルヒット時は相手がノックバックしないため、相手がかなり壁に近くないと決まらないこと、回復されやすい。下段技ではロースピンスライサー（⇩Ⓚ ＋ Ⓖ）で狙えるが、こちらも回復可能。



まずはロングバレルブロウを斜め方向からヒットさせ、相手を壁にぶつけよう。

すると相手が側面壁よろけになるので、再度ロングバレルブロウを出すと……、

側面からヒットし、側面崩れを誘発できる。強力なコンボをたたき込もう。

壁斜めヒット時の側面壁やられ活用法

ダメージ 20 以下の技で斜めから相手を壁にぶつけると、相手を壁やられ状態にした上で側面を取れる。そのため、普段はヒット後に不利となる、下段技を当ててからの連係が特に効果的だ。

ディフェンシブでは、シットダウンローキック（⬇or⇧Ⓚ）後に発生 16 フレームの中段技がガード不能に。間合いに応じてボーンクラッシュミドルやヘビィフックコンボ（Ⓟ ＋ ⓀⓅ）を決めよう。また、ストッピングロー～スイッチバックブロー（⇩ⓀⓅ ＋ Ⓚ ＋ Ⓖ）かディレイ時のみ連続ヒット。

オフェンシブでは、ストッピングロー（⇩Ⓚ）、シットダウンローキック（⬇or⇧Ⓚ）ともに、ヒット後は 16 フレームの中段技がガード不能に。ほかにも ⓅⓀ が確定し、大ダメージを狙えるパイルバンカー（⇨Ⓟ ＋ Ⓚ）は立ちガード不能となる（しゃがみでかわせる）。また、ストッピングローヒット後は、連係技を出し切れば確実に 3 段目までヒットする（2 発目のみスカる場合もある）。

Virtua 5

シュン・[illegible]補足：5～9フレームの間は、しゃがみⓅなどをスカすことはできないが空中判定になっている。ベネッサのカットアッパー（⇦Ⓟ）も、平行時の密着以外はスカせるぞ。

ベネッサ補足：便宜上"斜め"ヒットと大雑把に表現しているが、より正確には、斜め約45°～ほぼ0°の角度で発生する。細かくは、個々の技のノックバック方向などによっても変わってくる。

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

各種大規模大会に向けて修練せよ!!

オフィシャル全国大会「格闘新世紀Ⅳ」の店舗予選も、後半戦に突入！　そして、バチャっ子が待ち望んだベイエリアカップが復活!!　夏の「闘劇」と合わせ、しばらくは激闘が続きそうだ！

EVENT 前号紹介のイベントRESULT 戦-IKUSA-組み手&大会結果!

前号で掲載した四国は高松市にあるゲームセンター、戦 -IKUSA- のイベント結果をお伝えしよう。

同イベントは「ちび太」の 50 人組み手＆シングル戦の大会。当日は近隣から 60 名以上のプレイヤーが参加し、盛り上げに一役買っていた。地元勢や女性プレイヤーをはじめ、岡山プレイヤー（「ばちゃ」「ドンアキ」「ど根性」など）も参加。大会で優勝したのは、「お手並み拝見 5」にも出場していた「鉄人」のアキラ。

「ちび太」の 50 人組み手の結果は、45 勝 5 敗。過去の組み手の勝率を考えると、四国勢はなかなか優秀か⁉　バーチャ以外のゲーム大会も盛んな同店、近隣のプレイヤーは一度足を運んでみては？



シングル戦優勝は、11月に開催された「お手並み拝見5」決勝大会にも出場の強豪「鉄人」（アキラ）。ちなみに同店は、18歳未満は入店できないので注意。

EVENT INFO 戦 -IKUSA-HP
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/IKUSA_top.html

EVENT 熱い闘いがついに始動！ 2007東京ベイエリアカップ

市川アテナ時代から数えること 9 年の歴史を持つ、ビートライブ主催の "あの" 大会が復活！　東京ベイエリアカップは、同じチームで一年間を闘い抜くチーム戦のだいご味を味わえる貴重なイベント。

既に第一回は 1 月 28 日に終了しているが、途中参加は可能。年間のポイントランキング戦なので、今から参加しても十分間に合うぞ。大きな大会までのモチベーション維持など、参加することの意義は大きいハズ。君も友人を誘って、通称 "ベイ" へ GO!!

※同イベントは 11 月 25 日（日）まで、8 月を除く「毎月最終日曜」に開催されます。詳しくは下記でご確認ください。



東京はもちろん、近隣各県からも腕に覚えのある強豪たちが参加し、年間トータルの成績で勝敗を決する。この独特の雰囲気、ぜひ味わってくれ!!

EVENT INFO
問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太でっす！　今月紹介するお店は、東京近辺の人にはおなじみ "西" こと「クラブセガ新宿西口」です。今やすっかり東京の "バーチャの聖地" として有名なこのお店は、平日はもちろん通称 "金西" と呼ばれる金曜日の盛り上がり方がスゴいです。「ムッキー晶」や「ジン」など地元勢はもちろん、DX5 セット＆ネットシティ 5 セット＋練習台 1 台でいろんな段位～称号の人がプレイしています。

都内の有名プレイヤーやアルカディアのライター、もちろん僕も金曜日はほぼ遊びに行くので、皆さんもガッツリ対戦しに来てください☆



バーチャ5は台数が多いので、思いっ切りプレイしたい日には最適！　対戦相手にも困らない。



バーチャはもちろん、様々なゲームの大会が積極的に開催されている。

お店の HP → http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

よもやまインフィニティ　バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

Quest of D Ver. 3.0 王国の守護者

また見ぬ冒険に備えてステップアップを目指せ!!

ダンジョン攻略も一段落した今月は、錬成システム＆レシピの詳細なデータをまとめて公開！ さらに初級～中級者必見のお役立ちコーナーから、最上級ダンジョンのシングルプレイ攻略まで、盛りだくさんの内容でお届け!!

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■バージョンアップ日：2006年11月24日(稼働中)
- ■使用基板：Chihiro™

EVENT 2月のイベントスケジュール

期間	2/5(月)～2/11(日)	2/5(月)～2/11(日)	2/19(月)～2/25(日)
内容	第3回スコアアタック シングル	第3回スコアアタック マルチ	第7回タイムアタックイベント
場所	常闇の楔、海の神殿、三つの試練	終の世界	負の螺旋
ルール	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位5人のハイスコア合計値を競います。	ダンジョンクリアの時間を競います。

チリも積もれば……山となる？ 錬成システム＆レシピリスト

錬成システムに関連した基礎知識に加えて、『王国の守護者』対応の錬成レシピを一挙掲載。一攫千金も可能なシナリオダンジョンで錬成素材を集めて、錬成リストの穴埋めに役立ててもらいたい。

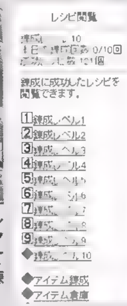
Text：伊勢猫

錬成システムの基本

錬成アイテムの組み合わせで、多彩なeアイテムが錬成可能になった錬成システム。おさらいの意味を込めて確認しておくと、筐体錬成とD.NET錬成では異なった点がいくつかある。中でも重要なのが、錬成レベルの上限Lv.10に到達するまでの総ポイント数。D.NET錬成の場合だと、1日当たりの錬成回数が制限される代わりに、2分の1以下の錬成ポイントでOKだ。

『王国の守護者』から追加された"スペシャルレシピ"とは、筐体錬成でのみ可能な錬成レシピのこと。D.NET錬成だと同様の組み合わせでも失敗するため、より多くのアイテムを作りたいなら筐体錬成がオススメといえる。





スペシャルの項目に分類された錬成レシピは、筐体錬成でのみ作成可能なeアイテム。なお、錬成関連の通り名についてはD.NET錬成が参照されるため、筐体錬成を埋めても獲得できないことに注意！

■Lv.10までに必要な錬成ポイント

媒体	合計ポイント
筐体錬成	10,000
D.NET錬成	4,000

現状で最高レベルの到達に必要な錬成ポイントの合計数は左記の通り。単純に錬成レベルだけを上げたいのであれば、筐体よりもD.NETの方がお得だ。

高価な錬成素材で一攫千金!?

低～中級の錬成素材は、協力プレイで少しずつ集められなくもない。とはいえ、錬成レベル上げや高価なeアイテムの錬成を考えた場合、シナリオでの素材集めが安上がりでオススメだ。

素材集めの定番ダンジョンは、黒き廃鉱＆宵闇と暁闇の二つ。いずれも宝箱の一つから★5素材が低確率だが入手可能なため、高額なヒヒイロカネやアボイタカラが出ることがある。これらの錬成素材が引けなくても、錬成素材を持ち帰って合成すれば、獲得ゴールドが確実にアップ。一見すると地道な作業だが、ゴールド＆討伐ポイント稼ぎと考えれば実入りは少なくない。

また、上記の二つと研磨布に的を絞るのであれば、クリア報酬として水晶の塔でアボイタカラ、天の方舟でヒヒイロカネが出ることが確認されている。



クリアに時間はかかるが、討伐ポイントも稼げる新ダンジョン。効果音付きのクリア報酬で、まれに★5素材が出るようだ。

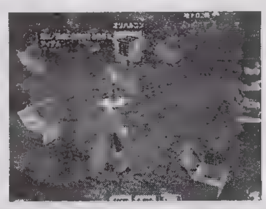


時間効率だけを考えれば、素材宝箱を取ってのEXITだが……。召喚モンスターのレベル上げや職業ランク＆レベル上げも兼ねて、気長にやった方が長続きするぞ！

外伝第1章 黒き廃鉱

所要時間：約10分(約4分)	錬成素材：	
討伐ポイント：約300pts.	★1～★4素材宝箱×8	
獲得GOLD：約1,500G	★3～★5素材宝箱×1	

旧Ver.2.0でお世話になった人は多いと思われる、素材集めの代表的なシナリオ。モンスターが弱く、★1素材を大量に入手可能。地形で判別可能な宝箱部屋を見分けるために、地図を1枚を持ち込むのがオススメだ。



2階で地図を使って正方形の部屋を目指せば問題無い。

外伝第2章 宵闇と暁闇

所要時間：約12分(約6分)	錬成素材：	
討伐ポイント：約470pts.	★2～★4素材宝箱×3	
獲得GOLD：約3,000G	★3～★5素材宝箱×1	

『王国の守護者』で追加されたシナリオで、新たな素材の集め場所。★2～★3アイテムを効率よく集められるが、ボスのレッドドラゴンが厄介な存在。ただし討伐ポイントがそれなりで、クリア報酬のアイテムにも期待できる。



UCリング類に加え、対応職業の羽鎧や兜なども出る。

QOD3 耳より情報 **シナリオダンジョンの評価について:** 素材集めに適したシナリオクリアまでの、所要時間／討伐ポイント／獲得GOLDは全討伐した場合のモノ。所要時間の()内は、EXITで退出した場合の数値を表記してある。また、獲得GOLDについては、純粋にモンスターを倒して得られた金額の平均値を表記。当然、これらにドロップアイテムやクリア報酬、錬成素材を売却した分は含まれない。

Ver.3.01筐体版　錬成アイテム・レシピリスト

Lv.	錬成後アイテム	アイテム1	アイテム2	アイテム3
1	鉄	砂鉄	砂鉄	—
1	綿糸	木綿	木綿	—
1	なめした皮	獣の皮	獣の皮	—
1	木材	小枝	小枝	—
1	ファイアーオーブ	ファイアーエレメント	ファイアーエレメント	—
1	アイスオーブ	アイスエレメント	アイスエレメント	—
1	サンダーオーブ	サンダーエレメント	サンダーエレメント	—
1	ダガー	砂鉄	木綿	—
1	ショートソード	砂鉄	獣の皮	—
1	クラブ	小枝	獣の皮	—
1	クォータースタッフ	小枝	魔力の粉	—
1	ウッドボウ	小枝	木綿	—
1	ウッドシールド	砂鉄	小枝	—
1	レザージャケット	獣の皮	木綿	—
1	ファイアーボール	白紙のスクロール	ファイアーエレメント	—
1	アイスブラスト	白紙のスクロール	アイスエレメント	—
1	サンダーボール	白紙のスクロール	サンダーエレメント	—
1	地図	白紙のスクロール	魔力の粉	—
1	花火	砂鉄	ファイアーエレメント	—
1	オカリナ	魔力の粉	魔力の粉	—
1	クロスアーマー	木綿	魔力の粉	—
1	力の実	育成の種	砂鉄	—
1	守りのハーブ	育成の種	木綿	—
1	魔力の果実	育成の種	魔力の粉	—
1	生命の葉	育成の種	獣の皮	—
2	魔錬石	鉄	魔力の粉	—
2	ファイアークリスタル	ファイアーオーブ	ファイアーオーブ	—
2	アイスクリスタル	アイスオーブ	アイスオーブ	—
2	サンダークリスタル	サンダーオーブ	サンダーオーブ	—
2	ロングソード	鉄	鉄	—
2	バスタードソード	鉄	木綿	—
2	ハンドアックス	鉄	小枝	—
2	ブロードアックス	鉄	砂鉄	—
2	ショートスピア	木材	砂鉄	—
2	レザーシールド	なめした皮	砂鉄	—
2	レイクロス	綿糸	綿糸	—
2	チェインメイル	綿糸	鉄	—
2	マジシャンハット	綿糸	木綿	—
2	ミトラ	綿糸	獣の皮	—
2	レザーキャップ	なめした皮	木綿	—
2	レザーブーツ	綿糸	なめした皮	—
2	フレアバースト	白紙のスクロール	ファイアーオーブ	—
2	フロストバイト	白紙のスクロール	アイスオーブ	—
2	ライトニングボルト	白紙のスクロール	サンダーオーブ	—
2	水晶	白紙のスクロール	魔錬石	—
2	カイトシールド	なめした皮	なめした皮	—
2	クロスキャップ	綿糸	木材	—
2	ラスティブーツ	鉄	木材	—
2	マジシャンシューズ	綿糸	魔力の粉	—
2	プリーストブーツ	なめした皮	魔力の粉	—
3	ダーク	ダガー	砂鉄	—
3	ソードブレイカー	ダーク	鉄	—
3	レイピア	ショートソード	鉄	—
3	ヴァイキングソード	ロングソード	鉄	—
3	ウォーアックス	ハンドアックス	鉄	—
3	スチールアックス	ブロードアックス	鉄	—
3	パルチザン	ショートスピア	鉄	—
3	メイス	クラブ	砂鉄	—
3	セプター	クォータースタッフ	魔錬石	—
3	バトルボウ	ウッドボウ	鉄	—
3	バックラー	ウッドシールド	鉄	—
3	ラウンドシールド	バックラー	砂鉄	—
3	クリムゾンチェイン	チェインメイル	綿糸	—
3	メイジローブ	レイクロス	魔錬石	—
3	ダルマティカ	クロスアーマー	魔錬石	—
3	レザーアーマー	レザージャケット	獣の皮	—
3	ハーフヘルム	ケトルハット	綿糸	—
3	ウォーロックキャップ	マジシャンハット	魔錬石	—
3	クレリックキャップ	ミトラ	魔錬石	—
3	バンダナ	レザーキャップ	なめした皮	—
3	アイアンブーツ	ラスティブーツ	鉄	—
3	ノーブルブーツ	マジシャンシューズ	魔錬石	—
3	オリエントブーツ	プリーストブーツ	魔錬石	—
3	グラディウス	レイピア	鉄	—
3	ワームブーツ	レザーブーツ	獣の皮	—
4	アイアンインゴット	鉄	鉄	鉄
4	コットンの生地	綿糸	綿糸	綿糸
4	ポイズンダガー	ダーク	毒薬	鉄
4	トゥハンドソード	バスタードソード	鉄	鉄
4	イーグレット	ウォーアックス	鉄	砂鉄
4	ウィザードスタッフ	セプター	魔錬石	鉄
4	ロングボウ	バトルボウ	鉄	綿糸
4	ウッドグローブ	鉄	木材	木材
4	アイアンスパイク	ウッドグローブ	鉄	木材
4	ラージシールド	ラウンドシールド	鉄	鉄
4	ラメラアーマー	クリムゾンチェイン	鉄	獣の皮
4	スケイルメイル	ラメラアーマー	鉄	鉄
4	フードローブ	メイジローブ	魔錬石	綿糸
4	エンハンスローブ	ダルマティカ	魔錬石	木綿
4	スケイルヘルム	ケトルハット	鉄	なめした皮
4	スタンダガー	ダーク	鉄	鉄
4	ラウンドナイフ	ダーク	鉄	なめした皮
4	タワーシールド	ラウンドシールド	なめした皮	獣の皮
4	アイアンアーマー	ラメラアーマー	鉄	なめした皮
4	モンクフロック	ダルマティカ	魔錬石	綿糸
4	アイアンヘルム	ハーフヘルム	鉄	砂鉄
4	バレルヘルム	ケトルハット	鉄	砂鉄
4	ロングブーツ	ラスティブーツ	鉄	綿糸
5	ロットナイフ	ラウンドナイフ	鉄	—
5	バイパーファング	グラディウス	鉄	—
5	スクエアスラッシャー	トゥハンドソード	鉄	—
5	フランキスカ	イーグレット	鉄	—
5	シールドアックス	フランキスカ	鉄	鉄
5	ブーストアックス	スチールアックス	鉄	鉄
5	マナスタッフ	ウィザードスタッフ	木材	魔錬石
5	アイアンボウ	ロングボウ	鉄	綿糸
5	ヴァイキングヘルム	スケイルヘルム	鉄	鉄
5	スネークヘッド	スケイルヘルム	なめした皮	なめした皮
5	チャームキャップ	ウォーロックキャップ	魔力の粉	—
5	ソーサラーキャップ	ウォーロックキャップ	魔錬石	魔錬石
5	インディゴバニット	クレリックキャップ	魔力の粉	—
5	ビショップキャップ	クレリックキャップ	魔錬石	魔錬石
5	スパイクキャップ	クロスキャップ	鉄	鉄
5	グレートアックス	スチールアックス	鉄	魔錬石
5	ウォーハンマー	ブライトハンマー	鉄	鉄
5	トライネイル	アイアンスパイク	鉄	木材
5	パリセイドシールド	タワーシールド	鉄	サンダーオーブ
5	スケイルブーツ	アイアンブーツ	鉄	砂鉄
5	マナブーツ	ノーブルブーツ	魔錬石	魔力の粉
5	クロスブーツ	オリエントブーツ	魔錬石	魔力の粉
5	スパイクブーツ	ワームブーツ	鉄	砂鉄
6	ホーリークリスタル	ホーリーオーブ	ホーリーオーブ	—
6	ダーククリスタル	ダークオーブ	ダークオーブ	—
6	ファイアーアミュレット	綿糸	ファイアークリスタル	—
6	アイスアミュレット	綿糸	アイスクリスタル	—
6	サンダーアミュレット	綿糸	サンダークリスタル	—
6	パワーリング	ブレーンリング	ルビーの原石	—
6	タフネスリング	ブレーンリング	ダイヤモンドの原石	—
6	ゲイルリング	ブレーンリング	トパーズの原石	—
6	スピートリング	ブレーンリング	サファイアの原石	—
6	マジックリング	ブレーンリング	アクアマリンの原石	—
6	マインドリング	ブレーンリング	アメジストの原石	—
6	ハードインフェルノ	白紙のスクロール	ファイアークリスタル	—
6	ブリザード	白紙のスクロール	アイスクリスタル	—
6	サンダーストーム	白紙のスクロール	サンダークリスタル	—
6	フレイムシールド	パリセイドシールド	ファイアークリスタル	ファイアークリスタル
6	アイスシールド	パリセイドシールド	アイスクリスタル	アイスクリスタル
6	サンダーシールド	パリセイドシールド	サンダークリスタル	サンダークリスタル
6	ホーリーアミュレット	ホーリーオーブ	綿糸	—
6	ダークアミュレット	ダークオーブ	綿糸	—
6	幻魔石	魔錬石	ダークオーブ	ホーリーオーブ
6	ウイングシールド	カイトシールド	飛翔の翼	—
6	ウイングヘルム	ヴァイキングヘルム	飛翔の翼	—
6	ウイングブーツ	スピードブーツ	飛翔の翼	—
6	ラックリング	ブレーンリング	エメラルドの原石	—
7	クレイモア	スクエアスラッシャー	アイアンインゴット	アイアンインゴット
7	トライデント	オウルパイク	アイアンインゴット	サンダークリスタル
7	ブライトハンマー	メイス	アイアンインゴット	ホーリークリスタル
7	グレートボウ	アイアンボウ	アイアンインゴット	アイアンインゴット
7	プレートメイル	スケイルメイル	アイアンインゴット	—
7	シャドウローブ	フードローブ	ダーククリスタル	—
7	カズラ	エンハンスローブ	ホーリークリスタル	—
7	レザークロス	レザーアーマー	コットンの生地	—
7	ルビー	研磨布	ルビーの原石	—
7	ダイヤモンド	研磨布	ダイヤモンドの原石	—
7	トパーズ	研磨布	トパーズの原石	—
7	サファイア	研磨布	サファイアの原石	—
7	アクアマリン	研磨布	アクアマリンの原石	—
7	アメジスト	研磨布	アメジストの原石	—
7	エメラルド	研磨布	エメラルドの原石	—
7	シャドウハット	ソーサラーキャップ	ダーククリスタル	—
7	フライアベール	ビショップキャップ	ホーリークリスタル	—
7	シャドウブーツ	ノーブルブーツ	ダーククリスタル	—
7	モンクブーツ	オリエントブーツ	ホーリークリスタル	—
7	フレイムジュエル	幻魔石	ファイアークリスタル	ファイアークリスタル
7	フロストジュエル	幻魔石	アイスクリスタル	アイスクリスタル
7	ライトニングジュエル	幻魔石	サンダークリスタル	サンダークリスタル
7	オリハルコン	研磨布	アイアンインゴット	幻魔石
7	アダマンタイト	研磨布	コットンの生地	幻魔石
7	魔竜の宝玉	フレイムジュエル	フロストジュエル	ライトニングジュエル
7	ファイタークロス	コットンの生地	木綿	—
8	クリス	盗賊のダガー	ロットナイフ	アイアンインゴット
8	オウルパイク	蜥蜴槍兵の槍	パルチザン	鉄
8	フレイムスピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	ファイアークリスタル
8	アイススピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	アイスクリスタル
8	サンダースピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	サンダークリスタル
8	ホーリーメイス	巨人の棍棒	ブライトハンマー	ホーリークリスタル
8	フレイムスタッフ	邪鬼の炎杖	マナスタッフ	ファイアークリスタル
8	アイススタッフ	邪鬼の氷杖	マナスタッフ	アイスクリスタル
8	サンダースタッフ	邪鬼の雷杖	マナスタッフ	サンダークリスタル
8	クリスタルワンド	魔術師の杖	マナスタッフ	ホーリークリスタル
8	牛人兵の斧	牛人の斧	鉄	—
8	王族蜥蜴の槍	蜥蜴槍兵の槍	鉄	—
8	ファルシオン	蜥蜴護衛兵の剣	バイパーファング	アイアンインゴット
8	バトルアックス	牛人兵の斧	シールドアックス	アイアンインゴット
8	バルディッシュ	牛人の両手斧	グレートアックス	アイアンインゴット
8	ラッシングスピア	雷蜥蜴の槍	トライデント	アイアンインゴット
8	ジェムスタッフ	大神官の杖	クリスタルワンド	幻魔石
8	紅桜	狩人の弓	グレートボウ	ホーリークリスタル
8	ドラゴンシールド	黄金機兵の盾	暗黒機兵の盾	アイアンインゴット
9	ドラゴンキラー	クレイモア	オリハルコン	ダーククリスタル
9	サークレット	魔竜の宝玉	ホーリークリスタル	—
9	ティアラ	魔竜の宝玉	ダーククリスタル	—
9	ホーリーソード	ファルシオン	オリハルコン	ホーリークリスタル
9	マジックソード	ファルシオン	魔竜の宝玉	—
9	断罪の剣	クレイモア	オリハルコン	ホーリークリスタル
9	フレイムアーマー	アダマンタイト	ファイアークリスタル	コットンの生地
9	アイスアーマー	アダマンタイト	アイスクリスタル	コットンの生地
9	スパークアーマー	アダマンタイト	サンダークリスタル	コットンの生地
9	ディバインアックス	ドワーブンアックス	オリハルコン	アイアンインゴット
9	アイアンマスク	バレルヘルム	アダマンタイト	—
9	ライズリング	ブレーンリング	ヒヒイロカネ	魔竜の宝玉
9	センスリング	ブレーンリング	アポイタカラ	魔竜の宝玉
10	フレイムソード	ドラゴンキラー	オリハルコン	ファイアークリスタル
10	ホーリーシールド	ドラゴンシールド	アダマンタイト	ホーリークリスタル
10	ウイングソード	ナイトソード	オリハルコン	飛翔の翼
10	カースロッド	パワースタッフ	魔竜の宝玉	ダーククリスタル
10	デモンズシールド	ドラゴンシールド	アダマンタイト	ダーククリスタル
10	ヴァルキリエ	ファルコンパレッタ	アダマンタイト	ホーリークリスタル
SP	ドワーブンアックス	バルディッシュ	グレートアックス	アイアンインゴット
SP	黒紋の脛当	ナイトブーツ	アイアンインゴット	綿糸
SP	マジックブーツ	ウィザードブーツ	幻魔石	魔錬石
SP	ホーリーブーツ	キングブーツ	幻魔石	魔錬石
SP	ソアグリーブ	スラッシュブーツ	コットンの生地	鉄

QOD3 耳より情報

錬成レシピの追加について:古参プレイヤーであれば、「王国の守護者」以前のマイナーバージョンアップで錬成レシピが追加されたのは記憶に新しいところ。現時点で追加レシピがあるかどうか定かではないが、その可能性は十分に考えられるだろう。今から追加レシピでのアイテム高騰を狙い、先行投資で高級な錬成素材を集めておくのも立派な財テクの一つ……かも!?

最上級ダンジョンに挑め！

“豪傑”への道

〜第二回 白夜の王攻略〜

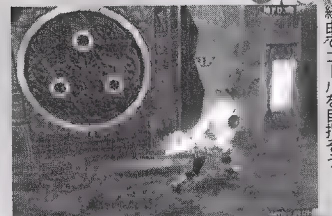
協力プレイの最上級エリアで、最も難度が低いといわれる白夜の王。ここをこなせるようになれば、最高級アイテム入手への道が開ける。仕掛けを攻略せよ！

Text：ちゃっきー

氷系の敵やトラップが多いのが白夜の王の特徴。魔法耐性は、氷を重点的に上げておこう。凍結耐性のあるアイスアーマーは便利な品だ。

ダンジョンの1階はランダムマップ。地図を1枚持ち込み、階段を目指そう。最強クラスのモンスターが出現することもあるので、気を抜かないように。2階、3階では、三つの宝玉を手に入れるのが大きな目的。これらで3階最後の扉を開ければ、ゴールまでスムーズにたどり着けるぞ。手に入らなかった場合は、強力なモンスターの居る4階ルートへと進むしかない。

ボス戦のフィールドにある四つの燭台は、サンダー系の攻撃で黄色に灯すのが基本。魔法が無い場合は、フィールドに落ちているウッドボウ&サンダーアローのeカードを活用しよう。



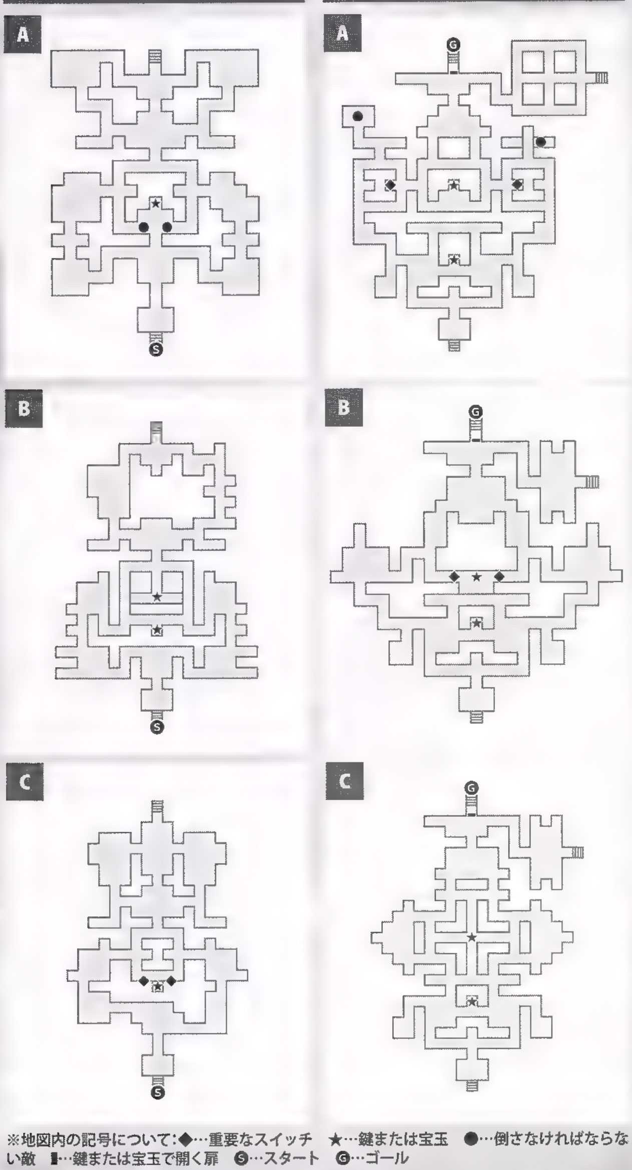
一つでも宝玉を逃すと、3階奥の扉を開けることができない。右の移動床へと進み、4階経由でゴールを目指そう。



ドラゴンキラー＋グランドブレイカーなど一定以上の威力がある攻撃なら、燭台を点灯させなくてもダメージが入る。

白夜の王・簡易マップ

B2F / B3F

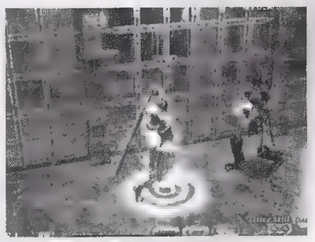


※地図内の記号について：◆…重要なスイッチ　★…鍵または宝玉　●…倒さなければならない敵　▮…鍵または宝玉で開く扉　Ⓢ…スタート　Ⓖ…ゴール

B2F

この階層で、宝玉が一つ手に入る。最初の分岐で2対2に分かれ、宝玉入手を目指そう。パターンCは、宝玉部屋の左右にあるスイッチを操作するだけでOK。パターンAは、マップ上●で表示されている位置に出現するスケルトンナイトを二体とも倒すと、宝玉部屋の扉が開く仕組みになっている。

そして、最も難しいのがパターンB。マップに二つある★マークのうち、上側の宝箱から赤の鍵を入手。これで宝玉部屋の扉を開けるのだが、一度マップ上部に行くと戻れなくなってしまう。そこで、①パーティーのだれかがマップ上部に進んで赤のカギを入手し、左右にある鉄柵近くに置く。②ほかのメンバーが柵越しに鍵を受け取り、宝玉を取りに行く、という攻略法になる。



パターンAは、二体のスケルトンナイトがカギになっている。両方とも倒せば扉が開き、宝玉を入手できるという仕組みだ。

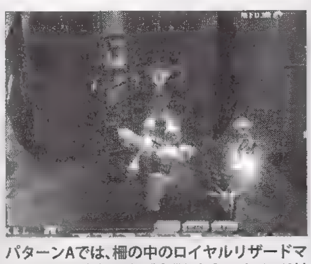


最も仕掛けが難しいパターンBは、赤の鍵を鉄柵越しに受け渡すのがポイント。ほかのプレイヤーの動きを見て自分の役割を決めよう。

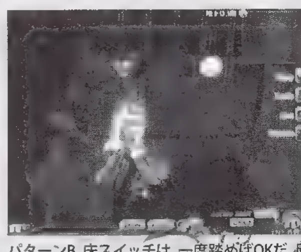
B3F

残る二つの宝玉がある地下3階も、2対2に分かれて攻略していくのが基本になる。宝玉は、二つ目（マップ上側の★）がポイント。仕組みをしっかり理解しよう。パターンCは、宝玉部屋の周りの鉄柵が時間で開閉する。慌てて先に進まず、開くのを待とう。パターンBは、左右の床スイッチを踏めばOK。その手前の扉は、反対ルートのルームガーダー戦と連動している。

パターンAは、マップ上●で表示されているロイヤルリザードマン2体と、◆で表示されている二つの石像スイッチがカギ。右側のロイヤルリザードマンは鉄柵の向こうに出現するので、リーチの長い武器攻撃か、飛び道具を使って倒そう。適した攻撃方法を持たない場合は、投てき武器を持ち込みたい。



パターンAでは、柵の中のロイヤルリザードマンを攻撃できる手段が必要。もう一人は、反対側のロバーの攻撃をガードしてサポート。



パターンB。床スイッチは、一度踏めばOKだ。反対側のメンバーより先に到達した場合は、そのままマップ上部へと進んでもいい。

QOD3 耳より情報　宝玉扉を開けて進んだ後は、宝箱や回復の泉を使いつつ最後のルームガーダー戦へと進んでいく。これを終わらせた後に赤のワープを使って戻ると、4階エリアに進むことができるぞ。ほかのメンバー次第ではあるが、余裕があったら戻ってみてもいいだろう。目的は、もちろん討伐ポイント稼ぎだ。

全国協力最上級ダンジョンシングルプレイ

“星の車輪”への道

時輪の狭間は、しっかりと覚えればあまり資産を必要とせずに中央制覇が可能なことが判明。攻略を参考に“星の車輪”の通り名を取得しよう。また、シングルプレイで慣れておけば、全国協力でもムダなダメージを軽減できるぞ。

Text：真瑠世



冒険前の下準備

DECK & ITEM

今回は、比較的入手しやすいものでデッキや装備をセレクト。低資産でも可能だぞ。

Text：真瑠世

マップを見越したデッキ

時輪の狭間シングルプレイでポイントになるのが、フロア3の構成。マップ中央の部屋でレバーを降ろすパターン（40秒程度）、ジェネレーターが10個あるパターン（1分20秒以上）と、クリアにかかる時間の差が40秒以上ある点。ここではジェネレーターが10個あるパターン＋フロア1＆2ともに長い方がセレクトされた場合の最長パターンでも、中央制覇が安定したデッキを紹介。

必須アイテムは透明薬で、これは騎士の場合最低3枚は欲しい（他職業は2枚以下）。これは10個ジェネレーター用だが、単純に通り名取得が目的で、フロア3が10個ジェネレーターのときにあきらめるのであれば必要無い。なお、フロア1～2のランダム宝箱、フロア2の青鍵は完全に無視して進むが、これもフロア3レバーパターンに絞って考えるなら入手していい。

～最長パターン安定デッキ～

■ロックブレイカー ×[illegible]
■コンセントレーション ×[illegible]
■透明薬 ×3
■HP回復[illegible] ×4
■[illegible] ×[illegible]

～最長パターン用eITEM～

■[illegible]
■ドラゴンアーマー◆3
■ドラゴンブーツ◆3
■バトルアックス◆[illegible]
■[illegible]
■[illegible]リング
■[illegible]アミュレット[illegible]
■ルビー×[illegible]
■サファイア×[illegible]

アイテムは代用品もチェック

eアイテムは安価で集めやすいものをチョイスした。この中でドラゴンアーマー◆3とドラゴンブーツ◆3がやや集めにくいアイテムだが、ほかは一つ数万Gでそろえられる。また、これらのアイテムで重要になるステータスがSTRとAGI、炎耐性の三つなのだが、これはフレイムアーマー＋3以上、ナイトブーツ◆3でSTR・炎耐性を代用可能。ただし、この場合AGIを上昇させにくいため中央到達が多少安定しづらくなってしまう点に注意しよう。あらかじめバトルアックス以上の武器を所持している場合は、ルビーを一つ抜いてトパーズを入れてもいい。敵を倒すセット数が同じであれば、ルビーは不要だ。

なお、左で紹介しているアイテムは空欄が一つ空く形。より確実に中央制覇を目指すなら、EN回復系アイテムを一つ持ち込もう。

デッキ＆eITEM改良の指針

改良のポイントは大きく三つ。一つはエーテルアミュレットで、これがあると細かいダメージは無視できる。HP回復カードを2枚程度減らす→EN回復系カードを増やす→コンセントレーションの回数を倍増という図式だ。値段は高いが、単品でいいのでできるだけ入手しよう。もう一つは武器。これはスパイクアックスへ交換するのが第一目標で、もちろんクリムゾンラインが最終目標。強化した武器は3階最後のルームガーダーから使用するのが理想形だ。最後の一つはライズリング。これは＋3以上だと効果が大きいので、余裕が出てきたらそろえよう。

FLOOR 1

フロア1は強制戦闘が2回だけなので、進行に必要なジェネレーターを素早く破壊していこう。

ジェネレーターはインペリアルフォース→ロックブレイカー→武器キャンセルと同時にインペリアルフォース解除→ロックブレイカー（つまりインペリアルフォース＋ロックブレイカー→ロックブレイカー）で破壊できる。MPを少しでも温存するために、この操作を覚えること。

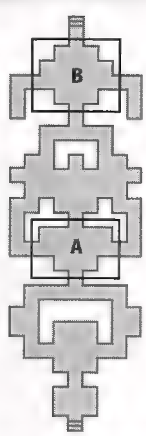


通路を目印にして、マップ中央側へ向けて攻撃するとちょうどいい。

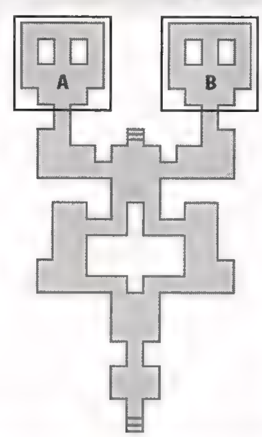
強制戦闘はどの戦闘もスチームバトラーの出現位置の背後からインペリアルフォースを使って攻撃する。メタルナイト側へ押し込むようにやや斜め背後から攻撃しよう。3回目の攻撃と同時にメタルナイトの攻撃をインペリアルフォースで受け止め、その後はインペリアルフォースを解除しつつメタルナイトを撃破する。

マップAはABともにスチームシューターが厄介。メタルナイトに矢を当てるように意識しよう。マップBはABとも真ん中の通路よりも外側に居ると奥のスチームシューターが来てしまう。写真の位置からメタルナイトへ向けて攻撃だ。

MAP A



MAP B



QOD3 耳より情報

時輪の狭間のデッキ構築目安:対象になる敵はセンティネル、フォートレスの二つ。センティネルを出現と同時に攻撃して、反撃を受けないようなダメージと攻撃スピードが基本。また、フォートレス戦はコアへの攻撃回数が重要で、多少ダメージが低くても攻撃回数が多い方がいい。例えばグランドブレイカーで1500×3回なら、1300×4回の方がいいというわけだ。

FLOOR 2

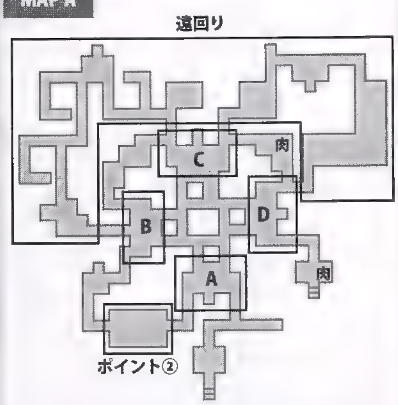
フロア2からは視点をこまめに切り替えることと、敵の攻撃をきっちり避けるのが重要になってくる。スチームバトラーのジャンプ攻撃が特に厄介。「ダウン＝3秒のロス」と考えよう。

また、センティネルへの対策も必須。基本的には出現と同時にインペリアルフォースを併用して背後から攻撃。ロックブレイカー2発で倒すためには前半はコンセントレーションが必要な点に注目。なお、チャージが必要なときは気絶→石化のフェイントを常に警戒すること。後は強制戦闘の最後の1体&強制戦闘Dのセンティネル撃破後は、インペリアルフォースを使用せずにMPを温存するように。フロア3で必要になるからだ。



スチームバトラーのジャンプをくらうとタイムロス。ジャンプをガードするのはあまり得策ではなく、回避か前転で受けるのが重要だ。

MAP A



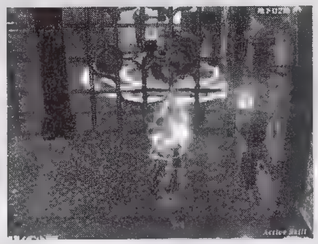
POINT① 強制戦闘

強制戦闘Aでコンセントレーションを使用、Bまで持たせるように速攻を目指そう。強制戦闘はどれもくぼみのセンティネルの背後からインペリアルフォースを使って2撃で倒す形。その後の動きは、部屋にあるトラップのせいでメタルナイトの動きが変わるため、部屋ごとに変わってくる。

Aはくぼみの中で待ち、インペリアルフォースでメタルナイトと刺し違えよう。2撃目はスチームバトラーの動きに注意。Bはセンティネル撃破後にスチームバトラーへチャージ→そのまま倒す。Cはくぼみでスチームバトラーを待ち、ジャンプを回避してから攻撃。DはBと同様にスチームバトラーへチャージ。

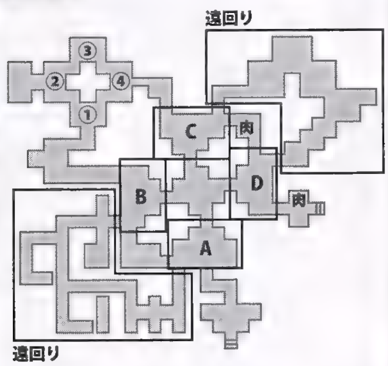
POINT② レバートラップ

ポイント②では右→左の順にレバーを引くが、この際右のレバーを引いた瞬間に敵のジャンプ攻撃をくらうと、左のレバーが間に合わないので注意。矢はくらってもいいので、とにかくジャンプを回避してからレバーを引こう。



レバーを引く前に敵の動きを確認するのが重要。ジャンプを誘って回避してからレバーを引くくらい余裕を持って引くこと。

MAP B



POINT① 強制戦闘

マップBは強制戦闘AとDでセンティネルがあらかじめ出現している。また、AとCに遠回りの分岐があるので覚えておこう。マップAの部屋へ入る前にコンセントレーションを使用し、入室後はセンティネルの攻撃を回避してからチャージを狙う。ただし3回以上チャージをしても気絶しない場合はほぼ絶望的なので、スチームバトラー→メタルナイトの順に倒してから再度チャレンジしよう。スチームバトラーへはチャージで突撃してからロックブレイカーへつなげるといい。

強制戦闘B、Cは入室後にスチームバトラーをチャージで転ばせ、すぐにセンティネルの出現位置へ移動すること。

POINT② ジェネレーター

四つのジェネレーターは番号順に回るが、スムーズに進みたいところ。インペリアルフォース＋ロックブレイカー→ロックブレイカーの2撃で破壊しつつ、トゲ付き石柱トラップのすき間を前転で抜ければ立ち止まることなく進めるぞ。



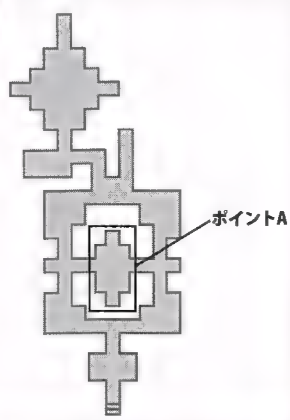
このすき間を前転で抜ける。後は操作が遅れなければ三つすべて同じタイミングで抜けられるので、タイムロスが無い。

FLOOR 3

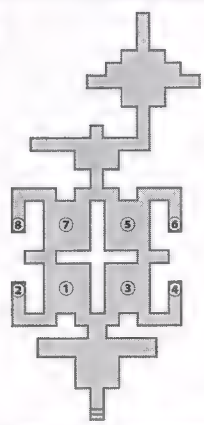
マップAのポイントAの戦闘は、左下のセンティネルを撃破後にそのまま上へ進むとスチームバトラーのジャンプをかわせ、スチームバトラー→スチームシューターの位置関係になる。

インペリアルフォースはセンティネル、スチームバトラーにのみ使おう。マップBは番号順にジェネレーターを破壊する。インペリアルフォース＋ロックブレイカー→ロックブレイカーの2撃で迅速に破壊しつつMPを温存するが、⑥、⑦、⑧はインペリアルフォースを使わない方がいい。なお、透明薬は④、⑥、⑧を破壊後、敵が居ないことを確認してから使おう。

MAP A



MAP B



QOD3 耳より情報 **各階のEN目安:**最長パターンが選出された際を前提に、階段を降りる直前のENを見てみよう。以下はフロア2でコンセントレーションを1回使った場合のもので、フロア3は最後の部屋へ入るときのENを見ている。フロア1:A82、B84、フロア2:A41、B45、フロア3:A31、B21。ちなみに最短で行った場合はEN約37。最長と最短では1分以上差が出る。

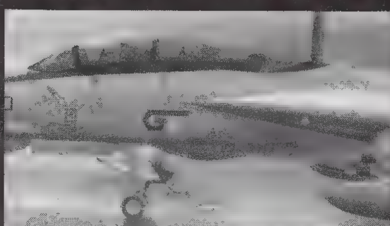
AFTER BURNER CLIMAX

バトルも後半戦に突入！　ステージ8からの分岐を進み、ステージ9のA、Bをクリアし、ステージ10へ！

アフターバーナークライマックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿＋2ボタン＋スロットルレバー
■発 売 日：2006年10月中旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text:するする●

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT






枝分かれするトンネルを落ち着いてくぐり抜けろ！

STAGE 9A Iceberg Base 氷山基地

氷の奥深くに隠された潜水艦施設。迷路のように入り組んだ通路には所狭しと敵車両が配備されている。

敵の基地に侵入する危険なステージ。壁などの障害物を避けながら飛行する。もちろんそこには敵からの攻撃もあるので、それを限られた空間で、避けなければならない。

基地内で分岐する通路はクリア重視なら右側を選び、階段やシャッター、そして上下左右から放たれるレーザーを避け、確実に抜け出ていこう。

ワンポイント攻略

ポイントA　軽く撃破し通路へ突入！

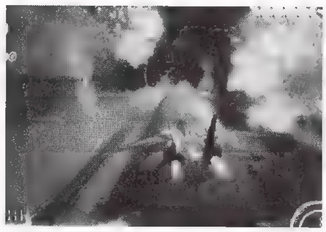
基地に入る前に前衛として戦闘機とヘリが待っている。

無視しても問題は無いが、目前を飛行する敵機もいて目障りなので、見付け次第ロックオンして撃墜しておこう。

ポイントB

基地侵入前から通路内にある砲台をロックオンして、早めに撃破して安全を確保しよう。

広い空間に出ても無理に狙わないこと。左右に通路が分かれるが、クリア重視なら右へ。


とにかく即座に砲台を壊していく。注意するのは壁際にある階段。接触しないように注意！

ポイントC

円形の空間には潜水艦が居るが攻撃してこない。無視してもOK。稼ぐ場合は、クライマックスモード（CMM）を作動しよう。

その先の分岐は、一直線で飛びやすい右の通路に入っていこう。


広場に出たら即座にCMMを作動させて敵を一掃しよう。ここの通路も右へ進む。

ポイントD

通路に入ったら高度を下げ、上部のシャッターを避けよう。さらにこの先では、砲台がミサイルを撃ってくる。できるだけミサイルを引き付けて小さく回り確実に避けられるようにすること。

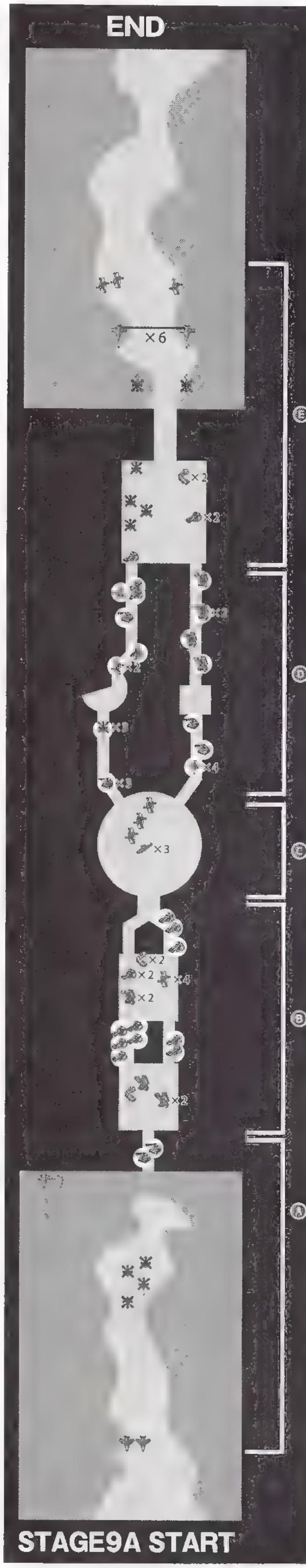

大きく避けると逆にミサイルが散って逃げ道が無くなる。引き付けてから避けろ！

ポイントE

広い空間では天井にある砲台から攻撃される。広場に出る前からロックオンして、即座に撃破。

基地の出口にはレーザーがある。その隙間をしっかり狙って一気に抜けること。


最後はCMMで一掃。地形に十分注意して、ミサイル避けは小さめに回ること。



マップ上の記号：……F-15E（1500）、……AH-64D（800）、……F/A-18E（1500）、……AAA3（2000）、……NSAMランチャー（1000）、……ASAMランチャー（1500）、……AAA2（1500）、……潜水艦（3500）、……CH-47D（1000）、……F-4E（400）、……弱ミサイル、……炸裂弾

雲の中から出現する敵機を素早く視認し対処せよ！

STAGE 9B Sea of Clouds 雲海

超高度で敵とバトルを展開。眼下の雲海から敵機がいきなり現れるため、即座に狙い落とすことが難しい。ミサイルを多く撃たれる展開になりやすいので、このステージでは、撃破よりもミサイルを避けることに集中していく。

敵機はまとまって出現するもの、1機ずつ出現するものがあるが、この展開に避ける動作を合わせるよりも、撃たれるミサイルの種類に応じて避けるスピードを変えるのを基本にし、撃たれる間隔に合わせて回るスピードを変えていくようにしていこう。



ワンポイント攻略

ポイントA　突然の出現に注意！

ステージが始まると、雲の中から敵機がいきなり上昇して出現してくる。これをミサイルで狙うと、視界が悪くなって次々に出現する編隊を確認しづらくなる。ここは撃つのを我慢し、飛んでくるミサイルを避けよう。ミサイルはミサイル弱なので、ゆっくり避ければ大丈夫だ。

ポイントB　撃ってくる間隔に要注意！

ここの部分では、敵が1機ずつ出現するので一見狙いやすく思えるが、ロックオンをしようとして機体を固定気味にしてしまうと、そこにミサイルが飛んでくる非常に危険な状態になる。安全にクリアしたいならミサイルは撃たず、避けることに専念しよう。



撃ってくる間隔が長いので速く動き過ぎると、「避けた」と思ったミサイルに当たるので注意！

ポイントC　後半のミサイル強に要注意！

前方からAV-8Bの編隊が出現してくる。この敵機は垂直離陸可能な戦闘機なので、簡単に通過しない。わずかな時間だが滞空するので、油断しないこと。

後方から出現する敵機は炸裂弾を撃ってくるので、その爆風をしっかり確認して避けよう。

その直後、左から、そして右からミサイル強を撃ってくる編隊が出現する。回避するか撃破するかを迷ってしまうと危険。腕に自信が無いなら、ここは小さく円を描いて確実に避けること。



後半はミサイル強が非常に危険。ミサイル強の排煙が見えたら、すぐに小さく回ること。

ポイントD　ミサイル強を避けろ！

ポイントDに出現する敵機のほとんどがミサイル強を撃ってくるので、避けの基本動作である小さく回ることに徹する。

序盤は下方から上昇して単機で出現してくるので、それほど急いで回避しなくても大丈夫だが、後半で下方から編隊が現れる所では、かなり短い間隔でミサイル強を撃ってくるので、素早く小さい円を描いて避けること。



後半の編隊から放たれるミサイルは、高速で円運動をして当たらないようにしていく。

ポイントE　左右に円形の編隊が出現！

嵐のようなミサイル攻撃を凌ぎ切ると、円形の編隊が右に8機、左に6機出現する。この編隊はミサイルを撃ってこないので、放っておいても問題は無い。敵機の数が多いので、CMMを作動させたくなるが、ここで使ってしまうと、この後に出現する大編隊を一掃できなくなってしまう。後の大編隊を安全に抜けるためにも、ここでのCMMの使用は控えよう。



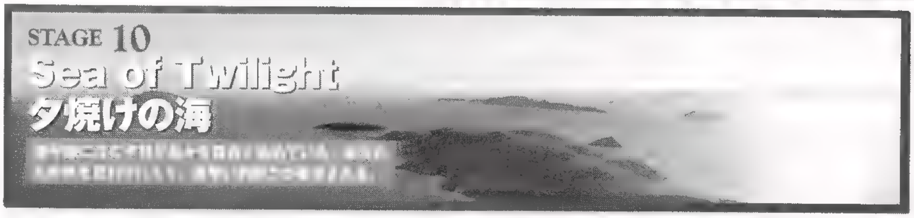
円形の編隊を落とすのなら、操縦桿をくるりと回して、1回の操作でロックオンさせよう。

ポイントF　ステージの締めはCMMで！

ステージの最後に出現する編隊は全部で14機にもなる。この内10機がミサイルを撃ってくるので、非常に面倒な展開になる。ここはその前の部分で我慢をしたCMMを作動させ、この大編隊を一気に一掃しよう。撃ったら必ず回避行動に移ること。

マップ上の記号：……AV-8B（800）、……F/A-18E（1500）、……F-15E（1500）、……F-4E（400）、……A-10A（1000）、……弱ミサイル、……強ミサイル、……炸裂弾

後方からの攻撃は冷静に対処し、敵機を撃墜せよ！



このステージの難関は、自機の後方からの攻撃が2回あることと最後に出現する3機の敵機。追尾攻撃の1回目はホーミングミサイルだが、ミサイルの追尾中は周りからの攻撃は緩くなるので、できるだけ引き付けてから旋回すれば振り切れる。

問題は2回目の戦闘機。これはバルカン砲を撃ちながら追尾してくるので、画面の端を大きく回ってバルカン砲に当たらないようにしていこう。

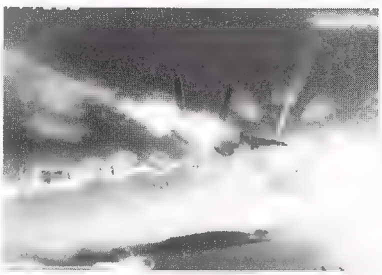
最後の3機は必殺最強ミサイルを連発してくる。撃ち落とす時間は無いので、素早く回って避けよう。

ワンポイント攻略

ポイントA　序盤はCMMでペースを掴もう！

ステージがスタートするとすぐに7機×2編隊が出現。飛んでくるミサイルを避けつつ敵機をやり過ごそうとすると、ミサイルの煙などで視界がとても悪くなってしまう。そうなると左前方に出現する炸裂弾を撃ってくる2機編隊が確認しにくくなるので、ここは視界を確保するためにもCMMで一掃しよう。

一掃後は、左側の爆風に注意して避けること。



2編隊がミサイル攻撃を仕掛けてくる。煙で画面を覆われる前にCMMで一掃して視界を確保しよう。

ポイントB　ここのホーミングは楽勝！

ここで後方からホーミングミサイルが出現する。アフターバーナーを点火させて振り切るのも悪くないが、その先で出現する敵機との遭遇を早めてしまう上に、回避行動を取りにくくなるので、ここはノーマルスピードかローで飛び、操縦桿を左前に倒してミサイルを十分に引き付けてから大きく旋回をして振り切ること。



どのステージでもそうだが、基本的に背後から飛んでくるミサイルは、速度を落としてやり過ごす方が安全だ。

ホーミングミサイルを振り切る際の旋回だが、右側に敵機が3機飛んでいて炸裂弾を撃ってくるので、画面の上部を大きく旋回した後は、右側には行き過ぎないようにして爆風を避けること。

画面下のホーミングミサイルの出現マークが消えたら、すぐに自機を中央に戻して機体を安定させ、次の攻撃に備えよう。

ポイントC　ちょっとここで中休み！

ここのエリアでは、編隊が三つも出現するが、ミサイル弱しか撃ってこないのと、ほかの攻撃が複合されないので、丁寧に旋回すればかなり楽に飛ぶことができ、ひと息つける。

狙って撃墜数を稼いでもいいが、狙い過ぎるとミサイルを避け切れなくなるので十分に注意しよう。

ポイントD　大きく回って攻撃を回避しよう！

右後方から左前方に向かってF-15Eの編隊が飛んでいく。狙いやすいが、耐久力があるため全機を落とすのは簡単ではない。追い過ぎると背後に付かれる戦闘機からのバルカン砲を避ける準備ができなくなるので注意。

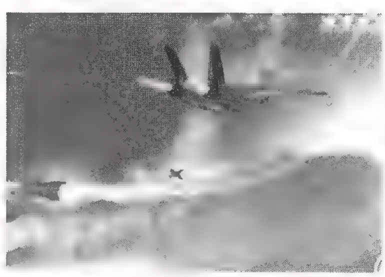
背後の戦闘機は、大きく旋回をすることでバルカン砲を避けつつ振り切れる。前方からのミサイルもあるので、動きを止めないこと。



大きく旋回をしないとバルカン砲の流れ弾に当たりやすい。前方からのミサイルにも注意。

ポイントE　高速旋回で避けろ！

最後に必殺最強ミサイルを撃ちまくるF-14Dが3機出現する。出現次第即座にロックオンして撃ち落として安全を確保したいところだが、狙っているうちに次のF-14Dが出現してしまい、結局撃たれることが多い。ここは狙わずに連発してくる凶悪なミサイルを避けることに専念しよう。



ミサイルは素早く小さく旋回して避けるといい。撃破するかどうか迷ったり、止まったらミサイルの餌食だ！



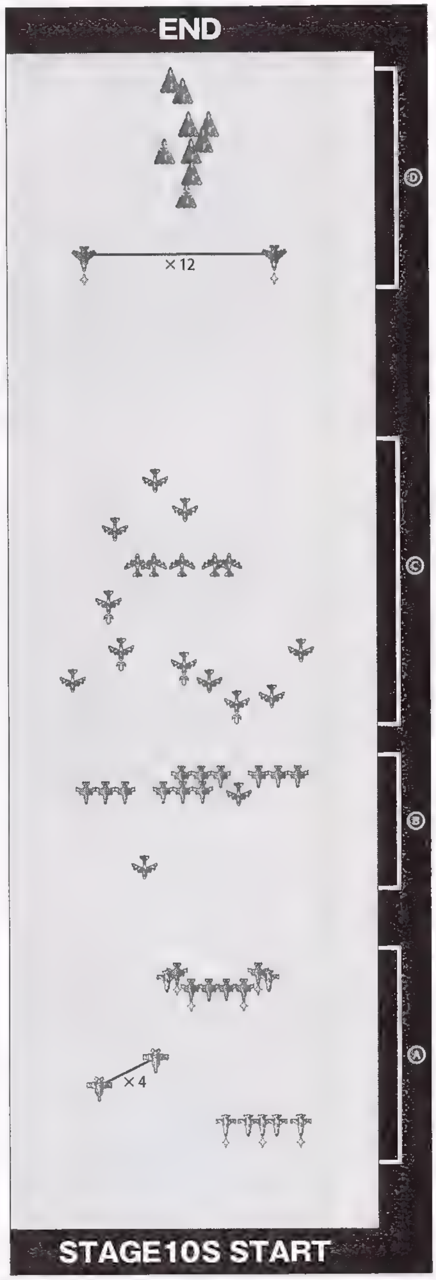
マップ上の記号：……F/A-18E (1500)、……AV-8B (800)、……F-14D (1500)、……F-4E (400)、……空対空ミサイル、……A-10A (1000)、……F-5E (500)、……F-15E (1500)、……弱ミサイル、……炸裂弾

クライマックスモードを有効に使って有利な展開にしていこう！

STAGE 10S
Clouds of Twilight
夕焼けの雲海

ここは重厚な敵の攻撃は少なく、編隊が多く出現するため、CMMを多く使う展開になる。だがその使い方を誤ると逆に敵からの攻撃を防げなくなる。

特に中盤のB-52Gの大編隊は、放っておくと後尾からのバルカン砲を浴びることになり、非常に危険な状態に陥る。CMMを使いつつも撃ち漏らさないようにし、再びゲージがたまるまではミサイルで撃ち落としていこう。そうすることで早くゲージをためることができ、その後に出現する12機の大編隊をCMMで一掃できる。



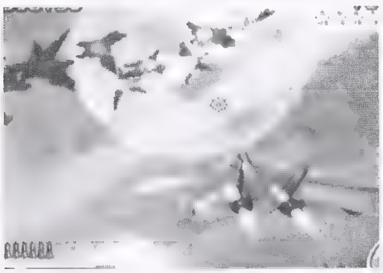
ワンポイント攻略

ポイントA　たまっていればCMMで一掃！

編隊が三つ出現する。ミサイルも撃ってくるため、視界が悪くなる。もしCMMが使えるなら最初の2編隊をCMMで一掃しても構わないぞ。

ポイントB　誘爆させてミサイルを節約しよう！

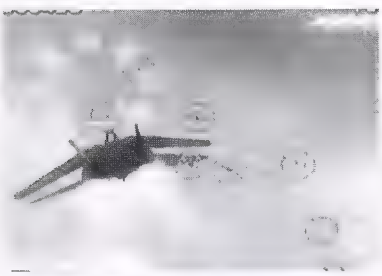
ここの二つの大編隊だが、即座に左の中央を飛ぶB-52Gを落とすことで右の編隊も誘爆可能になる。



先に出現する左側のB-52Gを即座に撃破すれば、右側の編隊も一掃できるので安全を確保しやすい。

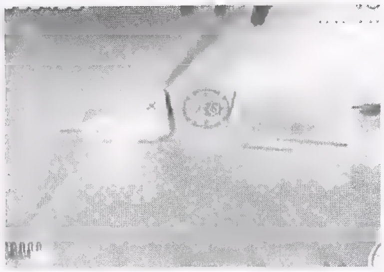
ポイントC　CMMを有効に使って安全を確保！

最初の編隊の出現を少し待ち、全部が出現したところでCMMで一掃すること。



後方から出現するB-52Gはバルカン砲を撃ってくるので、危険な存在だ。必ず撃ち落とすこと！

前方からB-52Gが出現するので。全部が出切ったところでCMMを発動しよう。後方から出現するB-52Gをロックして撃墜しつつ、ゲージをためて次の編隊を迎え撃とう。



先に出現する左側のB-52Gを即座に撃破すれば、右側の編隊も一掃できるので安全を確保しやすい。

ポイントD　ゲージがたまったらCMMで一掃せよ！

B-52Gを撃ちつつ、ゲージをためていると前方から横一列の12機編隊が出現する。ゲージが満タンになったら即座にCMMを発動させて、一気に敵機をロックオンしよう。

最後にF-14Dが出現するので油断しないように。



CMMのゲージがたまったら、すぐに発動しよう。横一列の編隊もまとめて撃破できるぞ！

Mr.ゲイザーのスコアアップ講座

諸君！　本作における稼ぎのキモは、スピード、コンボ、緊急指令の三つだ！　スピードで稼ぐならアフターバーナーを使いまくれ！　コンボは、敵出現後即座に破壊するだけでは、つながらないことが多い。破壊タイミングを遅らせたり、自機の速度を調節してつなげてみろ！　緊急指令は成功以外は論外だ！

●スピードゲージとスコアの関係表

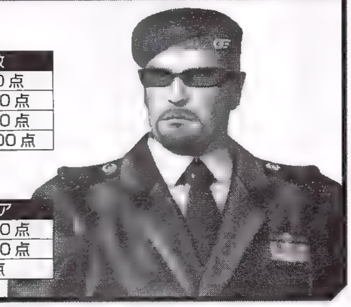
スピードゲージ（%）	1フレーム当たりのスコア
0～39	0点
40～49	1点
50～59	2点
60～69	3点
70～79	4点
80～89	5点
90～99	6点
100	7点

●コンボ点

コンボ数	点数
10～60（10コンボ毎）	5,000点
80～200（20コンボ毎）	15,000点
250～950（50コンボ毎）	50,000点
999達成時	100,000点

●緊急指令結果とスコアの関係

緊急指令の結果	スコア
優良な結果で成功	50,000点
通常の成功	30,000点
失敗	0点



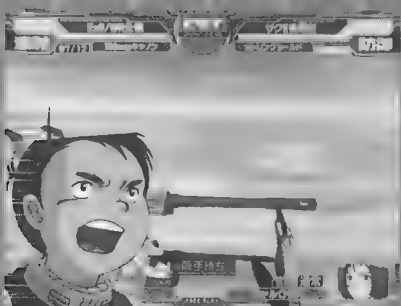
マップ上の記号：……F-5E（500）、……F/A-18E（1500）、……F-4E（400）、……B-52G（2000）、……F-15E（1500）、……F-14D（1500）、……弱ミサイル、……爆弾投下、……フレア

次作での排出停止になるカード、入手命令！

機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー™

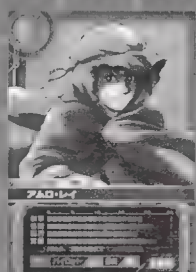
GCB次回作「0083」では多くの新カードと入れ替わるように、143枚の既存カードが排出停止となってしまう。ここでは63ページに掲載したリストを元に、排出停止となるカードのうち是が非でもゲットしておきたいものを紹介していこう。今からゲーセンへ急ぐべし！

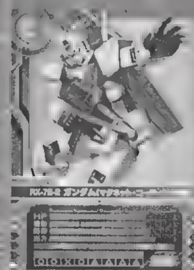
排出停止カードを嫌いな人が居て？
～排出停止カード・地球連邦軍編～



僕が一番ガンダムをうまく使えるはずなのに!?

【アムロ・レイ】と2種のガンダムが排出停止。必ずゲットせよ！





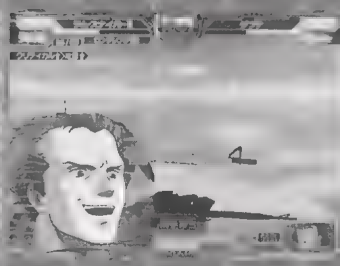


後進に道を譲るエースたち

コスト面で使いやすかったキャラも、







散りゆく華!?

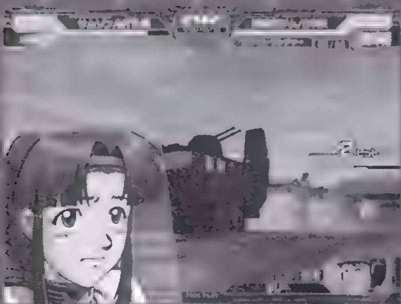




GCB 作戦室 ほかにも入手しておきたいカード:【ジム・スナイパーII(リド・ウォルフ専用機)】、【ガンキャノン重装型(ホワイト・ディンゴ隊仕様)】。どちらの機体も専属のパイロットは排出停止を免れ、実力的には申し分の無いキャラクターだ。そのキャラを使用しているなら入手しておいて損は無いカードだ。なお、連邦軍のウェポンカードについてはほかで代用が利くので、大きな問題は無い。

認めたくないものだな、排出停止カード！
～排出停止カード・ジオン公国軍編～

「0083」の稼働に浮かれたのもつかの間！ 我ら公国軍に突きつけられたのは、多数の排出停止予告であった！ 我々に課せられた使命は「0083」稼働開始のその日まで、現行バージョンの公国軍カードを引きまくることである！ 「[illegible]コンプしているし――」というハードなジオニストも、トレード用のために予備のカードをガシガシ引いておこう。特に、排出停止カードが[illegible]メカニック&ウェポンカードは要確保だ！



[illegible]

去りゆくエースパイロットたち

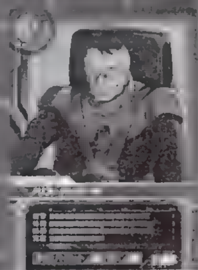
これまでジオン軍の[illegible]を担ってきた[illegible]たちともお別れの時が!?

ゲーム稼働当初から「人間超えてるだろ……常識的に考えて」と、エースとしての高い評価を得続けていた【シャア・アズナブル】（旧RARE）。

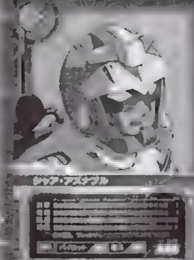
今でも高いトレードレートを誇り、入手の難しさは最上級だが、『GCB 0083』の登場と入れ替わりに排出停止となることが決定した。NTとして突出した能力を持ち、サイコミュ兵器を装わせれば安定した実力を発揮していただけに、彼の欠場はかなりの痛手といえる。

しかし、今回の排出停止リストには【イアン・グレーデン】と【クスコ・アル】の2名も入っており、コスト100付近の中コスト帯NTが抜けてしまうことになった。【イアン・グレーデン】はアンコモンゆえに広く普及していると思われるが、前述の【シャア・アズナブル】と【クスコ・アル】は、そのレアリティーの高さと排出の少なさゆえに、排出停止後の入手はかなり困難になるだろう。なるべく現バージョン稼働中に入手しておきたい。

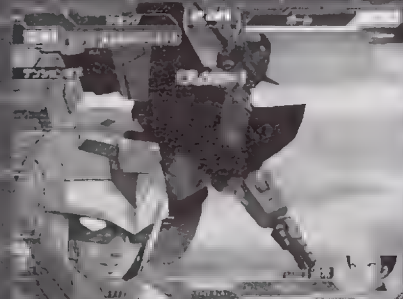
また、【グフ・カスタム】と抜群の相性で愛用されてきた【ノリス・パッカード】や、【ランバ・ラル】とその部下たちといった人気カードも排出停止が決定している。まだ未入手のプレイヤーは、プレイしまくるのはもちろん友人知人やトレードを大いに利用して、積極的に収集しよう！



[illegible]でもグフカスは健在だったか。



[illegible]



ジオンに[illegible]ニュータイプは数少なくなってしまった。早く[illegible] そしてサイコミュ兵器の明日は!?

さらば！ ジオン驚異のメカニズム

[illegible]

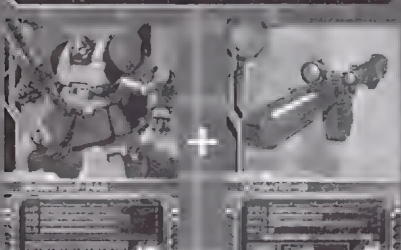
メカニックの排出停止レアカードは【[illegible]】と【[illegible]】のみ。現在でも使用頻度はそれほど高くない性能なので、無理に[illegible]を狙うプレイヤーはそれほど入手を急がなくてもいいだろう。【リック・ドムII】（次作で新カードとして登場する）や【ゲルググ】といった優秀な中コスト帯アンコモンは1枚ずつ手に入れておきたいところ。

ウェポンカードの中では【ビーム・バズーカ】の存在が非常に大きい。扱いやすい【ロケット・ランチャー】やMMPマシンガン系はコモンカードなので、複数枚そろえておきたい。



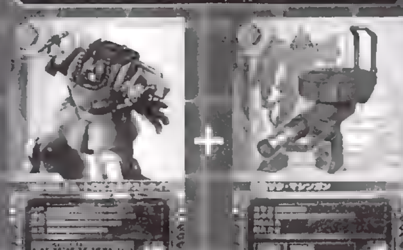
[illegible]機体はノーマルの【ザク・デザートタイプ】のみに。ジオン軍にとって砂漠が鬼門になるのか!?

【ビーム・バズーカ】を確保せよ！



[illegible]

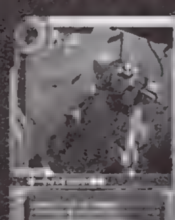
惜別！ 砂漠戦エキスパート



両手に【改造マシンガン】装備は、見た目は[illegible]ながらも[illegible]

これだけは押さえておこう！
～排出停止カード・カスタムカード編～

カスタムカードにも排出停止の波が押し寄せる！ 実戦的な効果で人気を博していた【出力リミッター解除】や、先日のバージョンアップで大幅強化を遂げた【チャージ式スナイプセンサー】は間も無く排出停止となる。多ユニットデッキには欠かせなかった人気カード【オートパイロット機能】は、今のうちにできるだけ数をそろえておこう。排出停止の中では唯一のレアカード【操縦マニュアル】は、ロマン派カードながらトレードレートは高い。余裕があればGET！



4機編成以上で効果を発揮したお役立ち補助カードは、今後も活躍してくれるはず！ 複数確保しよう。



オールドタイプ御用達の【共鳴】も排出停止。NTへの有力な対抗策だっただけに少し残念？

GCB作戦課 ほかに入手しておきたいカスタムカード：「『0083』では間違い無くアトミック・バズーカが火を吹くはずなのに、【耐熱耐衝撃装甲】が姿を消してしまうとは何事か！」とガクブル中の者は、今すぐゲーセンへ向かうといいだろう。アンコモンの中では、対【[illegible]】として頭角を現していた【人の革新】、ジオン側は各種サイコミュ兵器を使いたいなら【[illegible]】を確保しておこう。

アルカディアカップ開催中！

BATTLE GEAR 4 Tuned

バトルギア4チューンド

チューンしたマシンが、どれだけ速く走れるのかを試せる超高速コース「超初級 B」が追加された。いかに速いマシンを造り上げるかの勝負になるぞ。さらに復活の超難コース「弩級 B」をピックアップ攻略する。

バトルギア4 Tuned

■メーカー	タイトー
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発 売 日	2006年11月(稼働中)
■使用基板	TAITO Type X+(プラス)

Text：ずるずる㊎

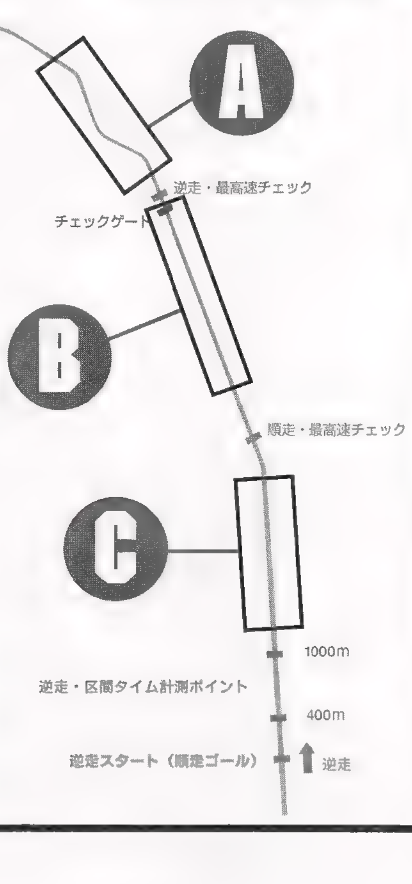
新コース追加！ とことん最高速にこだわる「超初級B」登場!!

超初級B

LENGTH : 10101 m
HEIGHT : 85 m
SEASON : AUGUST , SUMMER
TIME : 01:00
WEATHER : FINE
TEMPERATURE : 25.0℃
ALTITUDE : 10 m



一瞬滑らせ、向きを変えたら直線的に走って加速！





ここは上り坂に見えるが、実は下り→平ら→下り→平らになっている。

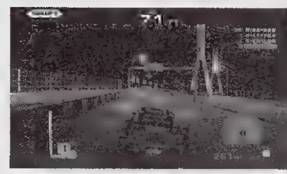


トンネルを抜けると後は真っすぐ走るのみ。バトルでは超高速走行の性能の差がここで出る！

最高速の維持がポイント

POINT A

スタートして加速してくると、ここの区間でギアを5速、6速に入れるタイミングになるのだが、ここにコーナーがある。減速を抑えつつ大きなRで曲がるようにしよう。



バンクのあるこのコーナーは、大きなRで曲がることはもちろんだが、進入してインを突く過程で、キュッとハンドルを切り込もう。一瞬でマシンの向きを変え、コーナーの脱出を直線的に抜けるといい。

POINT B

ここのストレートには高低差がある。一瞬上りに見えるがそれは錯覚で下りになっている。この長いストレートで加速装置を2回作動させて、最高速を維持しよう。



POINT A部分の最後の右コーナーを抜け、この区間のストレートに入るところで1発目の加速装置を作動させる。1発目が作動し終わってもまだストレートが続くので、2発目の加速装置を作動させよう。

POINT C

トンネルを出た後の大きな右コーナーは、早めに切り込んでインを突こう。そしてハンドルを少しずつ戻しながらコーナーを脱出。後はゴールまで一直線だ！



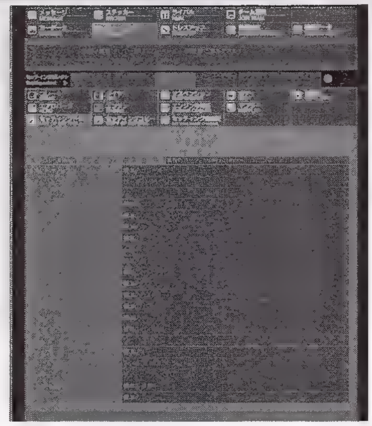
最後のストレートでスピードを伸ばすには、加速装置に頼るだけではなく、トンネル出口の緩い右コーナーを大きなRで走れるかどうかがポイントになる。減速を抑えた所から加速装置を作動させよう。

チューンアップして超初級B専用の速いマシンを造ろう！

速いマシンを造るには、パワーアップすればいいとだれもが思いがちだが、そう簡単なものではない。『バトルギア』のコースはゼロヨンのような直線オンリーではないので、コーナーを曲がれる性能も必要となってくるのだ。真っすぐ走っても曲がっても、効率よくパワーを路面に伝えられるかどうかがカギになる。

どんなエンジンを選択するのか、そのパワーを効率よく速さに変えるギアはどうするのか、タイヤはどうするのか、曲がったときのマシンの挙動を抑えるにどうするのかなどなど、チューンアップの要素は多い。それぞれの要素をしっかり理解することが大切だ。バランスよくパーツを選択して調整し、速くて曲がれるマシンを造ろう！





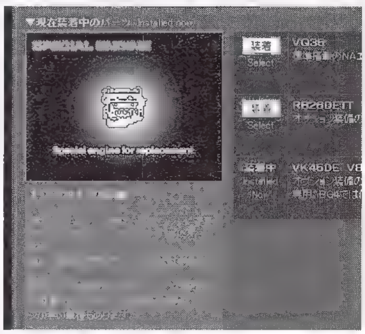
ドレスアップパーツは見た目だけのものと考えがちだが、走行時の空気抵抗を軽減する、という役目も担っている。特に超高速走行時には、空気抵抗も大きな障害となる。ドレスアップパーツがマシンに及ぼす影響を把握し、しっかり調整しよう。最高速チャレンジもできて、曲がれるマシンを造っていきたい。

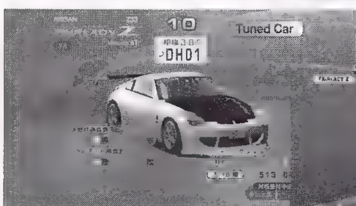
エンジンを載せ替えられるマシンもある

速さの源はやはりエンジン！エンジンを選べるマシンは、載せ替えてパワーアップも可能。

フェアレディＺだと、スカイライン GT-R のエンジンと大排気量の 4.5 リッター・V8 エンジンを選択可能。速く走るのならもちろん選ぶのは実力実証済みの RB26DETT だよね！

ちなみに RX-7 では、日産のように選べるエンジンが無い。





見た目はフェアレディ Z だが、ボンネットを開ければ、そこにはRB26DETTが収まっているスーパー Z なのだ！

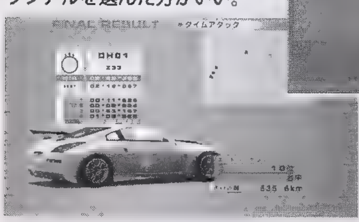


V8の4.5リッターのNAエンジンのパワーも侮れない。NAにこだわるならこのエンジンで攻めてもいいかも！

パワーを生かすも殺すもタイヤ次第

ハイグリップなタイヤは走行抵抗が大きいので、コーナリング時間が長いほど失速してしまう。長いコーナーがある超初級 B では、ハイグリップタイヤは向いていないのだ。安定性よりも速度を重視し、ハイグレードラジアルを選んだ方がいい。



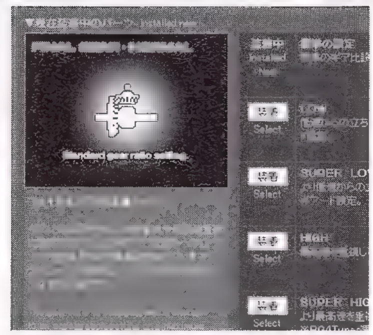


上級者であれば、スポーツラジアルをチョイスしてもいい。ドリフトやホイールスピンをさせないでレコードラインを走行できれば、ハイグレードラジアルよりも速く走れるはずだ。

マシンに合わせてギアをセレクトしよう

車はシフトアップすることで効率よく加速するわけだが、その加速に大きく影響するギア比もしっかり調整したい。

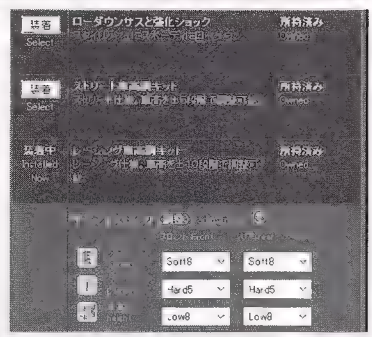
最高速度を上げようとして、スーパーハイギアードの設定にしがち。しかしギアボックスとの相性や最高速度に到達する時間も考慮すると、ノーマルまたはハイのギア比を選択した方がいいだろう。



コーナーがあるので足回りもチューンしよう

速く走ることを考えてチューンすると車高を下げたり、足回りを硬くしがち。しかし、これらをやり過ぎると操作性が犠牲になってしまう。車高を下げ過ぎるとサスが機能しなくなり、サスを硬くし過ぎると走行中にマシンが弾んでしまい、不安定になってしまうのだ。

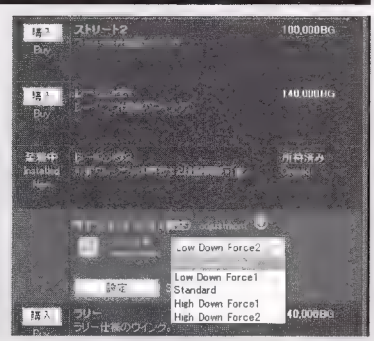
マシンの運動性を壊さないよう適度な高さ、硬さにしよう。



可変ウィングを調整して最高速仕様に！

レーシーなマシンにしたいなら、装着したいのが GT ウィング。ここはグリップ力も調整できるように可変型にしよう。

その羽根の角度について注意点がある。ウィングはグリップ力を上げるために使うことが多いが、超高速走行ではそれが抵抗になって速度が伸びなくなる。その抵抗を軽減するために羽根を寝かすようにしよう。



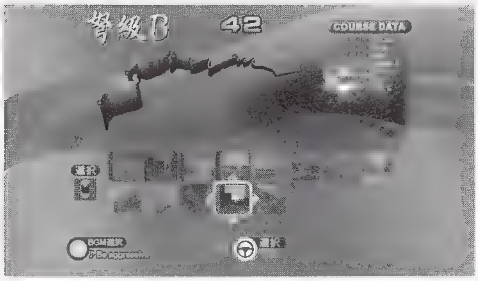
復活コース攻略

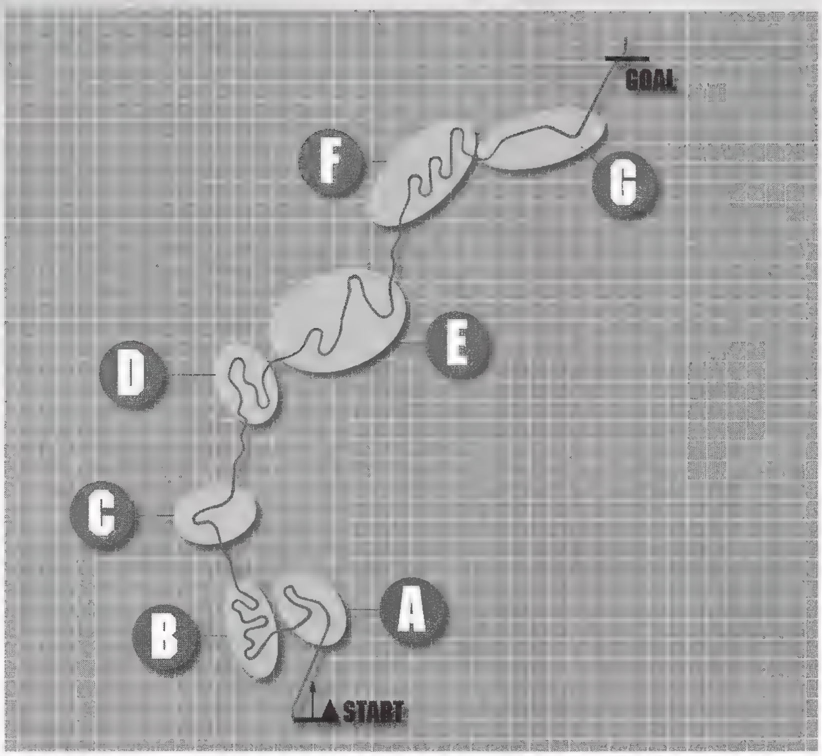
弩級B

『バトルギア』シリーズでなくてはならないコースといえば、やはりおなじみの「弩級B」だ。

高速エリアあり、連続ヘアピンありと、あらゆるドライビングテクニックを駆使しないと攻略できない、非常に難しいコースだ。生半可な腕では走れないぞ！

そんな難しいコースを今回攻略するわけだが、完走する上で難所となる部分をピックアップして、その部分のクリアー方法を伝授していこうと思う。これに加えて簡単ATで最速ラインを表示して走れば効果は倍増だぞ！





POINT A　調子に乗って加速すると危ないぞ！

スタート直後はきついコーナーが無いので、加速をしていって構わない。しばらく進むと緩い左コーナーが待っている。全開走行でも進入していけるが、この先に続くコーナーのRが小さくなっていくので、アクセルを緩めて進入し、徐々にきつくなっていくRに対応したラインに乗せられるようにしよう。

緩い左コーナーを抜けるとすぐに少しきつい右コーナー、そしてすぐきつい左コーナーと続く。右側の壁がブラインドになり、奥のきつい左コーナーが見えない。手前の右コーナーから減速し、50キロまで落してインを突こう。

抜けたらラインをふくらませないようにし、左寄りを走り、少し先の右コーナーを軽く減速して大きなRで抜けられるように。



緩い左コーナーはずっとインをキープして走る。そうすることで次の右コーナーの進入を楽にできるぞ。



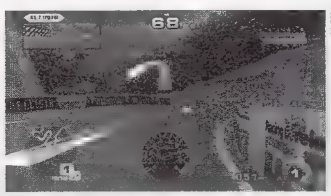
手前の右コーナー次第で左コーナーを楽にクリアーできる。かなり手前から減速させ、確実にインを突こう。

POINT B　スピードの落とし過ぎに注意しよう！

きついコーナーがこれでもかと連続するポイント。ここが難しいのは、コーナーの間が短いために十分な加速ができず、減速をしても荷重移動が弱くてテールが振り出しにくいからだ。

これを解消するには、減速とハンドルを切り込むタイミングを連動させればいい。確実に荷重移動して短時間に向きを変え、速度が落ちている時間を短くしていくこと。

あとは、各コーナーの大きさ、間隔を覚えていき、アウトインアウトをトレースしていこう。



コーナーとコーナーの間隔が短くドリフトさせにくい。できるだけ高いスピードを維持して曲がること。

マップを見てもらうと分かるが、短い区間で連続して切り返さなければならないコーナーがある。ここは、右、左、右と切り返すのだが、コースの幅を有効に使えば直進できる。これを覚えて少しでも楽に走れるようにしよう。



連続コーナーの後半に小さく左右に曲がる部分がある。コース幅を有効に使って直線的に抜けていこう。

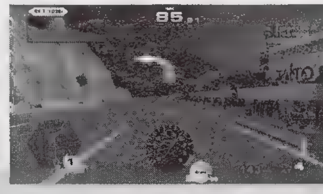
POINT C　きついコーナーにつながるラインを考えよう！

この区間に入る前に、長い直線があるので加速しておく。そのため、ハイスピードでコーナーに進入することになる。

一つ目のコーナーは少しきつめなので減速が必要。その先のコーナーは、逆方向な上にきつく曲がるため、一つ目のコーナーからラインを調整しなければならない。

一つ目のコーナーで大きめにスピードを落とし、アウトインインのラインをしっかりグリップしながら抜けていこう。このラインがキープできれば、後は定石通りにきつい右コーナーをしっかり減速して進入していけばOKだ。

きつい右コーナーを抜けたらしばらくはワインディングを加速していく。スピードが上がるので、早め早めに切り返すようにしていこう。



直線は右寄りを走り、最初の左コーナーに進入する準備をしよう。そして早めに減速を開始すること。



最初の左コーナーをアウトインインで抜けると、きつい右コーナーをアウトから進入できる。

POINT D 早めに対応してラインをキープすること！

きついコーナーの抜け方に注意が行きがちだが、ここで注意したいのは、きついコーナーまでの道のり。マップを見ても分かるように、きついコーナーの手前部分のコースが蛇行している。この部分があるためにうまくラインがキープできず、いざきついコーナーに進入するというときにマシンが不安定になっている、というミスを犯しやすい。

ここは無理に加速せず、アクセルを適度に緩めて走り、確実にラインをトレースしよう。



コースが蛇行しているためにラインがぶれる。アクセルを緩めてラインをキープすることに神経を使おう。



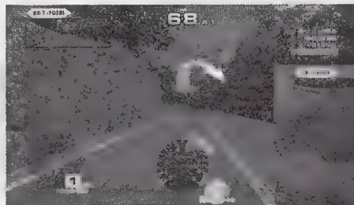
きついコーナーの手前のコーナーは、アウトインインで走り、楽にアウトから進入できるようにしよう。

POINT E 減速を始めるタイミングが超重要！

ここもきついコーナーが、攻略の要になる。問題はコーナーの手前にある長い直線。かなりスピードが上がるので、早めに減速を始めよう。

タイミングを合わせた減速はそうそう身に着けられない。最初は2段階で減速するといいだろう。

その方法は、まず直線部分で100キロまで落とし、そこからコーナーへ進入するために減速するというもの。この2段階の間を詰めるようにして、ワンモーションで進入できるようにしよう。



スピードが出る区間なので、早めに減速すること。その上でコーナーのRをしっかり把握して、インを突くこう。



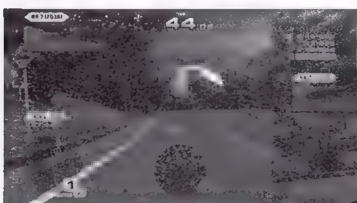
左側の壁がブラインドになって、きついコーナーが確認できない。2段階減速で、オーバースピードを抑え込もう。

POINT F 弩級Bといえばやはりこの連続ヘアピン！

弩級Bコースの後半にはこの5連続のヘアピンが待っている。

ここで注意が必要なのが最初の右コーナー。かなりスピードに乗っているので、慣れるまでは2段階で減速して、確実にインを突けるようにしよう。

最初のコーナーの後はテンポ良くアウトインアウトをトレースしながらクリアーしていく。直線部分では加速し、コーナーの手前では減速しつつハンドルを切り込んでインを突く。そしてハンドルを戻して立ち上がっていこう。



最初のきつい右コーナーの進入は、2段階減速でしっかりスピードを落としてからインを突くように。



加速して減速して曲がって、とかなり忙しいので、雑になりやすいので、とにかく丁寧に走ることを心がけよう。



最後の右コーナーはすぐ左に切り返す。ラインをふくらませないようにして、左コーナーに進めるように。

POINT G コース幅を最大限に活用してゴールを目指せ！

アクセルを踏み込んでラストスパートに入る部分だが、安心して加速できる直線は長くない。コースの幅を最大限に使って走ろう。

効率よくスピードを維持するために、コーナーのインにある「溝」を使おう。この溝にタイヤを落とすことで遠心力を殺す。するとわずかだがラインがふくらむのを抑えられるので、楽に抜けられるぞ。



コーナーのインにある「溝」にタイヤを落とし込むことで遠心力を弱め、高いスピードで抜けられるようにする。



最後の左コーナーは、コーナー出口付近のコース幅が広いのを有効に使い、大きなRで走り抜けるようにしよう。

必殺「溝落とし」

コーナーのインに雨水を逃がすための「溝」がある所がある。ここにタイヤを落として走ると、ラインがふくらむのを抑え込める。これを駆使して速く走ろう！



溝に落とすことでより高いスピードでコーナーを抜けられる。ただし、落とし損ねるとオーバースピードになってコースアウトするので要注意！

第2回 アルカディアカップ情報

好評のうちに締め切りとなった「第1回アルカディアカップ」。中級Bコースが対象となった第1回に引き続き、第2回が開催されるぞ。対象コースや期間は以下の通り。

車：全車種（チューンド限定）
対象コース：弩級B（順走）
対象モード：タイムアタックモード
開催期間：2007年2月15日～2月28日

今回掲載した弩級Bの攻略記事を参考にして、ぜひ日本最速の称号を目指してほしい！

※走行は1回限り、途中棄権および未完走は失格となります。詳しくは店頭ポスター、公式サイトを参照してください。

公式サイトアドレス＝http://battlegear.net/

CPUチームデータ&フィーバー@トラックによる攻略アドバイス

今月も先月に引き続き、CPUチームのデータ紹介とフィーバー@トラックによる攻略アドバイスをお届けする。スターティングイレブンと控えの5選手を加えた計16選手のリストに加え、それぞれのレアリティとバージョンも掲載した。今月取り上げるのは、スペインリーグのチームをモチーフにした五つのCPUチームだ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2006年8月17日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

Text:フィーバー@トラック

RCDモンジュイック



1	チダ	02-03	レギュラー
2	モレノ・トリチェッリ	01-02	レギュラー
3	チェザーレ・ナターリ	02-03	レギュラー
4	ルイジ・サーラ	02-03	レギュラー
5	ファン・カプデビラ	04-05	レギュラー
6	イヴァン・エルゲラ	02-03	レジェンド
7	セルヒオ・ゴンサレス	04-05	レギュラー
8	ステファン・ダルマ	02-03	レギュラー
9	ヒエール・ウォメ	01-02	レギュラー
10	サウォ・ミロシェビッチ	01-02	スペシャル
11	ワルテル・ハンティアーニ	04-05	スペシャル
	ヨナタン・ゼビナ	02-03	レギュラー
	ハオロ・フォーリオ	02-03	レギュラー
	ダニエレ・ベッレッタ	02-03	レギュラー
	カルミネ・ガウティエリ	02-03	レギュラー
	フローリン・ラドチョウ	02-03	オールタイムレジェンド
	↑↓←→■		

交代で出てくる選手にも注意

　このチームの2トップは力強く、ポジショニングとボールタッチに優れている。スピードは無いが、抜け出されると危ない場面を作られてしまう。中盤は攻撃的な布陣を敷いていて、運動量が豊富な選手が多い。前線からプレスをかけてくるが、遅いので問題は無いだろう。DFは当たりに強くポジション的バランスに優れ、しかもしっかり役割が分担されている。攻めるときは、広く空いたサイドのスペースを有効に使うといい。そうすれば数多くチャンスを作れるだろう。最後に待ち構えるのはチダ。飛び出しのスピードも速くやっかいだが、落ち着いて狙っていけば問題は無い。相手のスタミナを奪うと、控えから抜群のスピードを誇るラドチョウ、対人プレーに強いゼビナが登場。攻守にわたって苦しめられる。



ワルテル・パンディアーニ

[illegible]披露する。

カルデロン・マドリード



1	ホセ・フランシスコ・モリーナ	04-05	レギュラー
2	コズミン・コントラ	01-02	スペシャル
3	ファブリツィオ・コロッチーニ	04-05	レギュラー
4	カルロス・ガマーラ	02-03	スペシャル
5	ソラーリ	05-06	レギュラー
6	ルーベン・バラハ	04-05	スペシャル
7	ディエゴ・パブロ・シメオネ	02-03	スペシャル
8	ルイス・ガルシア	05-06	スペシャル
9	ファン・カプデビラ	04-05	レギュラー
10	マテヤ・ケズマン	04-05	レギュラー
11	ハヴィ・モレノ	01-02	スペシャル
	ホセ・アントニオ・チャモ	01-02	レギュラー
	ステファノ・トリージ	02-03	レギュラー
	ディメトリオ・アルベルティーニ	01-02	スペシャル
	ファン・カルロス・バレロン	04-05	スペシャル
	ホセ・マリ	01-02	スペシャル
	↑↓←→		

攻守にバランスの取れたチーム

　まずは決定力の高い攻撃陣から見ていこう。抜群のスピードでフィールドを駆け抜けるケズマン。そして強靭な肉体から繰り出されるポストプレーが魅力のハヴィ・モレノ。このFWの後ろに、スピーディーなゲームメイクを得意とするテクニシャン、ルイス・ガルシアが配置されている。次に中盤の選手について。無尽蔵のスタミナと運動量とのコンビネーションで相手を封じ込めるバラハ、ボール奪取とそこからの確実なつなぎが魅力のシメオネ。この二人の職人が中盤の底でチャンスの芽を摘んでいく。最後はDF。マンツーマンディフェンスで強さを見せるコロッチーニ、素早いカバーリングでチャンスを与えないガマーラを崩すのは難しいだろう。両サイドが上がって出来たスペースを突けばチャンスが増える。



ルイス・ガルシア

[illegible]が魅力だ。

ホワイト・ジャイアント



No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	ジャンルイジ・ブッフォン	02 03	スペシャル
2	ハヴィエル・サネッティ	02 03	スペシャル
3	イヴァン・エルゲラ	02 03	レジェンド
4	ワルター・サムエル	02 03	レア
5	アシュリー・コール	04 05	スペシャル
6	ディトマール・ハマン	04 05	スペシャル
7	エメルソン	05 06	スペシャル
8	[illegible]	01 02	スペシャル
9	ジネディーヌ・ジダン	02 03	レジェンド
10	アレッサンドロ・デル・ピエロ	02 03	レア
11	ロナウド	01 02	レア
控え	ダヴィデ・ミケロ	02 03	レギュラー
	[illegible]	02 03	レギュラー
	[illegible]	02 03	レギュラー
	[illegible]	02 03	スペシャル
	[illegible]	02 03	スペシャル
[illegible]	[illegible]		

ミラクル・ブラウグラナ



No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	アンジェロ・ペルーツィ	01 02	スペシャル
2	O. ロペス	05 06	レギュラー
3	フェルナンド・コウト	02 03	レギュラー
4	ゲオルゲ・ポペスク	01 02	レギュラー
5	フランチェスコ・ココ	02 03	レギュラー
6	ジュゼッペ・グアルディオラ	02 03	レア
7	フィリップ・コク	04 05	スペシャル
8	ガイスカ・メンディエタ	01 02	スペシャル
9	ロナウド	01 02	レア
10	リヴァウド	02 03	レア
11	パトリック・クライファート	02 03	レジェンド
控え	[illegible]	01 02	レギュラー
	[illegible]	01 02	レギュラー
	エドガー・ダーヴィッツ	02 03	スペシャル
	ルイス・ガルシア	04 05	レギュラー
	フィリッポ・インザーギ	02 03	スペシャル
[illegible]	[illegible]		

ナランハ・バレンシアーナ



No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	[illegible]	05 06	スペシャル
2	[illegible]	04 05	レギュラー
3	[illegible]	05 06	レギュラー
4	マルコ・ウネイブ	05 06	レギュラー
5	アメデオ・カルボーニ	04 05	レギュラー
6	[illegible]	05 06	スペシャル
7	[illegible]	05 06	レギュラー
8	[illegible]	05 06	レギュラー
9	[illegible]	05 06	レギュラー
10	[illegible]	04 05	レギュラー
11	[illegible]	04 05	スペシャル
控え	ルイス・ミケウ	05 06	レギュラー
	[illegible]	05 06	レギュラー
	[illegible]	05 06	スペシャル
	[illegible]	05 06	レギュラー
	ダビド・ビージャ	05 06	スペシャル
[illegible]	[illegible]		

CBの裏に出来たスペースを狙え

中盤が薄く感じるが、全DFは前のスペースを埋める能力に秀でているため、なかなか自由にはさせてくれない。攻撃時はDFの能力を逆手に取り、上がったDFの裏を狙うといいだろう。攻撃面では、DMFとしての能力に長けたハマンとエメルソンが奪ったボールを素早く前線につなぐ。そして展開力のあるメンディエタ、決定力と想像力を兼ね備えたジダンとデル・ピエロ、抜群の決定力を誇るロナウドがゴールを脅かす。後手に回るといいように振り回されてしまうだろう。



イヴァン・エルゲラ

現在もスペイン屈指のDFとして君臨。中盤の底からCBまできっちりこなす。まさに「イエロ」の後継者。



アレッサンドロ・デル・ピエロ

天才的なボールタッチでファンを魅了するストライカー。このチームでは仮想「ラウール・ゴンザレス」なのだろう。

攻守にタレントがそろった強豪

サッカー好きが思わず「ニヤリ」とするメンバーが顔をそろえる。制作者の意図と愛情が感じ取れる素晴らしいチームだ。まず、躍動感あるFW陣について。その決定力の高さは、説明不要だろう。そして攻守、特にパス能力に優れた中盤が、単独プレイの目立つFW陣にアクセントを付けている。守備面では、SBがサポートのために上がることが多い。それにより生まれた空間をうまく使おう。中央は[illegible]、パス攻撃で中央でも十分に勝負できる。



ジュゼッペ・グアルディオラ

[illegible]

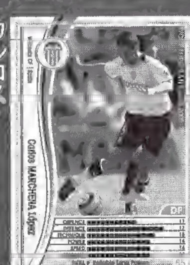


ゲオルゲ・ポペスク

義兄のハジとルーマニアサッカーの黄金期を支えたDF。自身もバルセロナのキャプテンとしてチームに貢献した

サイドアタックに警戒が必要

レギュラーカードが主体の守備陣だが、侮ってはいけない。DFの[illegible]リングから奪ったボールを、中盤の[illegible]された二人が[illegible]前線に送り込んでくる。このチームのプレイスピードはあまり速くないが、サイドアタッカーによるしつこい攻撃は注意が必要だ。サイドアタックを軸に、高さとキープ力のあるミスタのポストプレーと機動力のあるアングロが攻撃を仕掛けてくる。実はサブにやっかいな選手が多く控えている。



カルロス・マルチェナ・ロペス

レギュラーカードDFの定番。高い足下の技術を持つが、次世代選手の台頭で出場機会が減ってきている。



ルーベン・バラハ・ベガス

バレンシアの中盤の核であり、高い得点能力を持つバラハは、一部のサポーターから「全能」と賞されている。

新クエ&新アイテム激増!
日々広がり続けるオーーンを制覇せよ!

DRUAGA ONLINE
THE STORY OF AON

昨年の12月21日から稼動が始まった『Ver1.40』では、完全新規のクエストはもちろん、新たな裏クエストが多数配信されている。今回はこれらの中から六つのクエストをポイント攻略していこう。一気にスペシャルクエスト数が増えたため、配信方法も時間割り式に変化。一日に複数のスペシャルクエストをプレイできるので、欠かさずチェックしよう。



ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256＋PC

Text:C・LAN
※記載内容は編集部調べによるものです。

『Ver1.40』で配信された、六つの新クエストを攻略!

『Ver1.40』での最も大きな変更点は、スペシャルクエスト枠の配信スケジュール。これまでは日替わりだったが、数時間単位で複数のクエストが配信されるようになっている。1月中旬現在は、午前10時まで前日のクエストが一つ配信され、以降は2時間おきに二種類のクエストが配信される方式が続いている。この法則は今後変わる可能性があるので、配信の動向には常に注意しておきたい。新クエストは完全新規が二つと裏が七つ登場している。この中から、今回は六つのクエストをピックアップして攻略する。青箱～金箱まで集めるには最低でも4回のプレイが必要となるが、報酬はお金やポーション類も多いので、必ずしもすべてが必須というわけではない。



全体的にライバルキャラがクローズアップされたシナリオが多い。

新規クエストはすべてスペシャル枠だけあって、難度は高めだ。

戦乙女の記憶

[illegible]	慈悲の心が試されようとしています
[illegible]	古くから「果報は寝て待て」と言います

マーベルランドに迫る魔の手からサンドラたちを救出する。ホノーリアン、ズール(悪)、ダダッタなど過去作から懐かしキャラが多数登場!



驚異の国
難度:

空中群島に囚われたサンドラを救出

Cageを破壊し、サンドラを救出しながら進む。中盤には巨大なBIG Sandra×2が出現。遅いがHPが高い。フォース連携で仕留めよう。終盤は転送陣の先に居るサンドラ2体を救出すればOK。進む前にさらに2体救出できるので忘れずに。



性質はHyper Knightに近い。一方ずつ撃破しよう。

BOSS Darks & Honorlian

Darksを倒すと新手が補充され、最後にDarksとHonorlianが4体ずつ出現する。Darksは動き回るので、出の早いフォースを中心に戦おう。アイスレインは一定時間氷漬けになる。だれかが凍ったら攻撃して氷結状態を解除しよう。



出が早く広範囲にわたるフォースが役立つ。

もうひとつの悪魔

[illegible]	堕天使は奈落へ落としなさい
[illegible]	全ての事象には意味があります

ザインダブラ山脈に設置された謎の装置を停止させる。中盤の洞窟以降はライバルキャラクターとの共同戦線。新勢力の脅威を排除せよ!



ザインダブラ山脈
難度:

魔法防御力を高くした装備で挑もう

前半は三カ所の装置解除が目的。周辺のGreen Knightを全滅させてから触れれば止められる。後半はライバルキャラクターと共に洞窟の敵をせん滅する。通常の敵よりも一回り大きいAkynd CommanderがキーモンスターだI。彼らを全滅させればOK。



装置は北、東、南にある。敵を全滅させてから触ろう。

BOSS Soul of Anchar→ライバルキャラ

Soul of Ancharは特大のサンダーを落としまくる。生半可なランク(装備)では一撃死の恐れあり。最大HPや魔法防御力を高くしておこう。瞬間移動を繰り返すためフォースは早めに出すこと。ライバルキャラ戦はRed Wispに要注意。



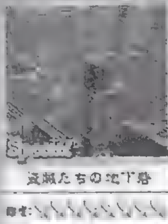
幻影とはいえ強大なボス。一瞬のすきを突け。

インターの独り言

「Ver1.10」には約一カ月周期で、「天光石」がガラクタになる1週間ほどの期間が存在したが、「Ver1.20」以降は"新月の魔(真・新月の魔)"となり、「天光石」に加えていくつかの右手装備と左手装備(後者はギルガメスを除く)もガラクタ化するようになった。最悪3カ所の装備がガラクタ化する可能性があるので、告知があったらサブ装備を用意しておこう。

盗賊(とうぞく)

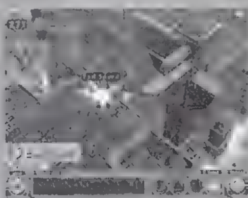
青箱のヒント	無欲が勝利を呼ぶことがあります
赤箱のヒント	無駄なことはやめなさい


盗賊たちの地下砦

"盗賊砦の秘密"の裏クエスト。ただしザコ敵がDemon Knight、ボスがRapaxと出現敵が恐るべき進化を遂げている。フォース全開でたたけ!

邪神像で熟練値稼ぎをしている余裕は無し

前半の罠エリアにはRed Killer×2とEvil Swordが出現。いずれも密着すれば動きは止まる。回転ノコギリをうまく利用して倒そう。後半はDemon Knightの大盤振る舞い。フォース連発で乗り切ろう。イビル装備の収集にもいいクエストだ。


Evil Swordはノコギリ+矢を両方当てられる位置に誘導。

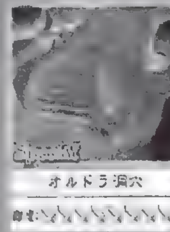
BOSS Lesser Dragon×2&Rapax

Lesser Dragon×2を倒すと、最後にRapaxが登場。他クエストで周知の通りHPが非常に高く、ここでかなりの時間を取られる。道中でいかに時間を節約できるかがポイント。SSSS付近ランクのプレイヤーが最低でも二人は欲しい。


戦力が不安なら罠エリアを駆け抜けるのも手。

巨人(きょじん)

青箱のヒント	三つの悲鳴が聖霊を呼び覚まします
赤箱のヒント	天界への階は心の中にあります


オルドラ洞穴

"石巨人の洞窟"の裏クエストで、Red Slimeなどのザコ敵の代わりにBlobが出現しまくる。特にヤング・カイには魅力溢れるクエストだ。

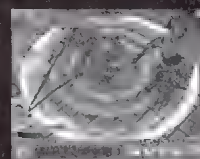
ボスまでの時間配分に気を付けよう

Blobは最初から居るわけではなく、出現ポイントへ行くことで沸き出す。魔法防御力こそ低いが、攻撃力はナイト種にも引けを取らない。無理の無い範囲で、できるだけ倒そう。ワルキューレとゼオバルガは追加効果のある攻撃を中心に戦うといい。


フォースが弱点。高ランクのギルガメスが居ると心強い。

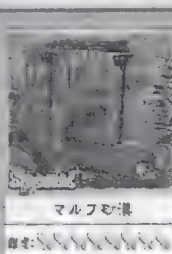
BOSS Stone Statue×3

三体のStone Statueが同時に襲い掛かってくるものの"魔神の地下要塞"のように速いわけでも硬いわけでもない。3体を重ねるように誘導して倒そう。フォースを使えば瞬殺できるが、倒し方をいろいろ工夫してみると、いいことがあるかも!


三体をほぼ同時に倒すようにすると……。

死砂(しさ)

青箱のヒント	己を縛る法の枷を尊重しなさい
赤箱のヒント	無駄なこともたまにはしなさい


マルフ砂漠

"死の砂漠を越えて"の裏クエストで、道中にはDemonic HammerやIron Gearが出現。ボスエリアはコロシアムで、Tiamatが待ち構えている。

Iron Gearの誘導がキャラバンの命運を分ける

メインに登場するIron Gearは、攻撃力は低めながら耐久力がやや高い。走り回られると厄介なので、まずは気絶を誘える攻撃で足止めするといい。後半はキャラバンに矛先が向かない位置取りが重要。失敗したら自らを盾にしてでも止めるべし。


最初の襲撃が最もダメージを受けやすい。分担しよう。

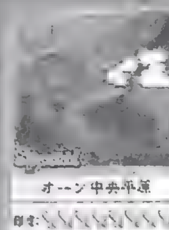
BOSS Tiamat

ここのTiamatは飛行しないので"試練の旅"より楽だが、壁越しにブレスをくらうので慎重に接近しよう。Idatenは無害な敵だが、装備品を落とすこともあるのでなるべく倒したい。ポーション オブ スタン(100G)で動きを止めるのが確実。


ギルガメスは隅でアースクラッシュを当てる。

飛沫(しぶき)

青箱のヒント	無欲が勝利を呼ぶことがあります
赤箱のヒント	自らにも他人にも厳しくありなさい


オーン中央平原

"飛沫をかけて"の裏クエスト。道中にはNinjaに交じってNanja、Nunja、Ninlaという紛らわしい偽者が大量に出現。Ninjaだけを生かそう。

Ninjaを素早く見分けて引き離せ

Ninjaは2回目の襲撃となる広場に3体の偽者と共に出現し、その先には5体の偽者が出現。広場に二人は残って誘導&偽者殲滅に当たり、一〜二人が先行しよう。ラストの襲撃時にもNinjaは残るが、遠くへ誘導しておけば追いつく前に全滅できる。


クーリッシュが狙われないよう、アーツなどで全力で阻止。

BOSS Succubus→魔軍ラッシュ

クーリッシュを囲むように全員で位置取りし、Iron Gearを重点的に攻撃。ヤング・カイはクーリッシュにフォーカスシールドをかけ、以降はこまめにHPをチェックしつつヒール。ゼオバルガはスーパー以上のウェポンバリアを張りたい。


マジシャン系の魔法も高威力なので要注意。

イシターの独り言 真・新月の魔に対応するものとして"月の恵み"と呼ばれる期間も存在する。先々月の月の恵みでは「ドルアーガの塔」、「ザ・リターン・オブ・イシター」を題材にしたスペシャルクエストの配信率が高いという特徴があった。真・新月の魔、月の恵みのいずれも、12月はバージョンアップに伴い導入されなかったが、「Ver1 40」ではどうなるのか、注目だ。

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™

「鉄板」にて軍総杯リポート!

前半では、小ネタ&特集をお届け！ 後半では、かつてない盛り上がりを見せた第5回軍総杯をリポート！

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

VS.ジュリア 連拳対策

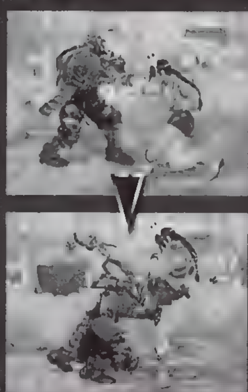
Text：タケヤマ

ジュリアの主力技の一つである連拳（●●）は、相手が連拳大纏崩捶（●●●）まで入力していた場合、ガード時に発生15フレーム以下の技で反撃できる。

しかし、ここで確定反撃を決めようとすると、連拳上段脚（●●●）に派生されていた場合、逆にカウンターを取られてしまう危険性があるので、うかつに手を出すことができない。

確実性を求めるなら、連拳に対しては、⇧●で反撃しよう。相手が連拳大纏崩捶まで入力していなかった場合（-10フレーム）でも確定するだけでなく、連拳上段脚の派生にも勝つことができるのだ。

そのほか、シャオユウの上歩掌拳（⇧●）や、ポールの鉄山靠（⇩●）、ヨシミツの隼（⇦●）、ガンリュウの突き上げアッパー（⇧●）などは、連拳上段脚を潜りつつヒットさせることができるので、連拳ガード時の選択肢として優秀だ。



ヨシミツの隼は「連拳2発止め～立ちガード」以外のすべての行動に確定する。ガードされたときのリスクも小さい。

入環嶽寸把の使い方を極める!!

Text：コウ

入環嶽寸把（⇨●●●）は2発目のみがカウンターヒットすると、フェン側が16フレーム有利になる。3発目の派生を出し切ってももちろん確定でヒットするが、カウンターヒット確認が得意な人は連捶槍衝（⇘●）を狙っていこう。

派生の3発目よりダメージが9高く、ヒット後の状況も8フレーム有利なので、連環腿（⇨➡●●）や跌脚（⇩●）などでさらに攻め込むことができる。

相手を壁際に追い詰めた状態で入環嶽寸把2発目がカウンターヒットした場合は、飛天脚（⇦●）も確定するが、嶽寸靠（⇦●）で壁やられ・強を誘発させて壁コンボを決めた方が総ダメージが大きい。

なお、体が大きいクマ&パンダに対しては、壁際でなくても飛天脚が確定するので、大幅なダメージアップにつながるぞ。



1発目をガードさせて2発目にディレイをかけて出すのもカウンターを取りやすい。



連捶槍衝を焦って早く入力してしまっても、派生の3発目が出るので積極的に狙っていこう。

ダッキングの性能を理解し、さらなる完成度を目指せ!

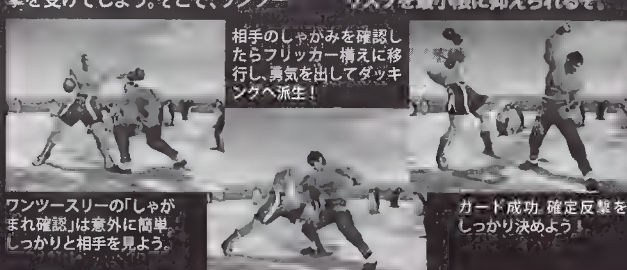
Text：コウ

ダッキングを守りに生かす!

ダッキング（⇨● or ⇨●）は技の出始め数フレームにオートガード性能がある。ここではそれを利用した防御テクニックを紹介しよう。

ワンツースリー（●●●）は攻守共に活躍する優秀な技だが、相手に出しどころを読まれてしゃがまれると、立ち途中攻撃で手痛い反撃を受けてしまう。そこで、ワンツースリー中に相手のしゃがみを確認したら、レバー⇦入れでフリッカー構えに移行し、素早くダッキングに派生させよう。

デビルジンの追い突き（立ち途中に●）やロウのドラゴンアッパーカット（立ち途中に●）など、発生の遅い技をガードすることができ、リスクを最小限に抑えられるぞ。



ワンツースリーの「しゃがまれ確認」は意外に簡単。しっかりと相手を見よう。

相手のしゃがみを確認したらフリッカー構えに移行し、勇気を出してダッキングへ派生！

ガード成功。確定反撃をしっかり決めよう！

ロングダッキング派生の新しい使い方!

ガゼルパンチ・レイジ（ロングダッキング中に●）は、ロングダッキング後に数フレーム間レバーをニュートラル状態にすることで、大幅にタイミングをずらして技を出すことができる。

通常ロングダッキングからは相手の立ちガードを崩すことは容易ではないが、相手の目の前でダッキング状態で静止することによって相手の横移動や暴れを誘い、ガゼルパンチ・レイジをうまくヒットさせることができるぞ。

さらに、タイミングを遅らせることによって相手に的を絞らせないことができるので、ロングダッキングをキャンセルしてからのダーティスマッシュ（⇧●●●）も狙いやすくなる。

ガゼルパンチ・レイジはガードされても不利フレームが少ないので、ワンツースリーなどで再度攻め込むこともできる。



この状態での静止は誰にとっても嫌なひと瞬だ。暴れを空かしたところでガゼルパンチ・レイジ!!

TEKKEN 事典DR

……がみ状態からも出すことができるので……

……手には、上と同じ要領でシーイーグルフック・レイジ（ロン……を取っていこう。

投げ後の横転方向、意識してますか？

投げ後の起き攻め

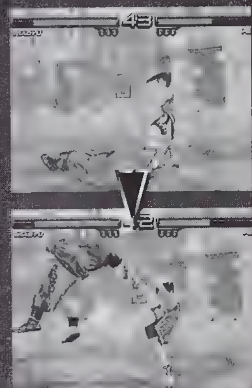
『DR』で性能が上昇し、ますます重要性が増した「投げ」。今回は、相手頭側状態になる投げ後の起き攻めを大特集！ ローリスクな起き上がり方も要チェック！

投げ後の位置関係を把握せよ

あお向け頭側

投げ後に、あお向け状態の相手の頭側に位置した場合は、ほとんどの投げの後で「その場起きに対して、発生17フレームまでの技が背面ヒット」する状況となる。

発生17フレーム以下のダウン攻撃がほぼ確定するほか、後転する相手には、前ダッシュからの打撃が背面ヒットする。起き上がり攻撃をくらっても手痛いダメージは受けないので、強気に動こう。

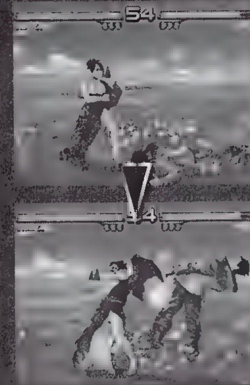


その場起きに対しては、背後ヒットを確認して技を出そう。寝っぱなしには、高ダメージのダウン攻撃を。

うつ伏せ頭側

投げ後に、うつ伏せ状態の相手の頭側に位置した場合は、発生の早い技を出せば、その場起きをする相手を拾って、空中コンボを決めることができる。

後転に対しても、前ダッシュからのさまざまな技を空中ヒットさせられるので、ダウン攻撃と空中ヒット狙いの技による二択が強力。狙える空中コンボに関しては、下の表を参考にしてもらいたい。



レイ、マードック、クマ&パンダの3キャラからは、ダウン状態からの固有技をもらわないように注意しよう。

補足

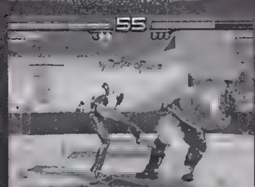
ヨシミツの意匠惨憺～ステップインアッパーは、相手が時計回りに横転していた場合は空振り⇒振り向きローキック（背向け中に⇩●）が確定。反時計回り横転に空振り時は、斬哭剣（⇩●）が確定する。



「技の空振り～ダウン攻撃」は、ほかのキャラでも応用できる攻め。

抱え込み肘打ち

ニーナ&アンナの抱え込み肘打ち（⇧➡●）からは、その場起き&後転を、ライトローキック&バックスピンチョップ（⇩●●）で拾えるぞ。



寝っぱなし以外にはヒットする。ダウン攻撃との二択を迫ろう。

状況別 投げ後の攻防対応表

寝＝寝っぱなし、そ＝その場起き、後＝後転、時計＝横転（時計回り）、反時＝横転（反時計回り）

相手あお向け頭側になる投げ

キャラ	投げ	基本追い打ち	対応	起き攻め	対応
ドラグノフ	ヴォルククラッチ(● or ⇦●)	シャープナー(⇦●)	寝・時計・反時	サミング&クリップ(●●●)	そ
リリ	ラフレシア(⇦●)	⇩●	後転以外	⇩●	そ・時計
アーマーキング	ココナッツクラッシュ(● or ⇨●)	タロスカッター(⇩●)	反時計以外	⇩●	寝っぱなし以外
	ブレーンバスター(● or ⇨●)	タロスカッター(⇩●)	寝・時計	ショルダーインパクト(⇨●)	そ・後※1
シャオユウ	揺身倒波(● or ⇨●)	⇩●	確定	弾腿(⇦●)	そ・後
	引き投げ(⇦●)	⇩●	確定	弾腿(⇦●)	そ・後
レイ	衿締め(● or ⇦●)	⇧●	確定	前ダッシュ～絞竜掌(⇦➡●)	後
	払い倒し(⇦➡●)	⇧●	寝・そ・時計	前ダッシュ～絞竜掌(⇦➡●)	後
カズヤ	体落とし(● or ⇦●)	⇩●	確定	魔神連震殴打(⇦●●●)	そ・後
ポール	左一本背負い投げ(● or ⇨●)	⇧●	確定※1	前ダッシュ～瓦割り落葉(●●●)	後
リー	ネックフラクチャー(● or ⇨●)	シルバーロー(⇩●)	後転以外	前ダッシュ～ブレイジングキック(⇩⇧●)	後
	ウーティップ(● or ⇨●)	シルバーロー(⇩●)	後転以外	前ダッシュ～ブレイジングキック(⇩⇧●)	後
ロウ	ジャッキアップ(● or ⇨●)	ブレイクロー(⇧●)	後転以外	ドラゴンラッシュ(●●●) 2発目ディレイ	そ・後
マードック	ジャックハマー(⇨⇦⇧⇩⇦➡●)	クエイクキック(相手ダウン中に⇧●)	寝・後・時計	スイングアッパー(⇦●)	そ
	ボディスラム(クラウチングスタイル中●)	ワイルドスタンプ(相手ダウン中に⇨●)	寝・後・時計	ニースライサー(⇩●)	寝っぱなし以外
キング	ツームストンパイルドライバー(⇨➡●)	アリキック1発止め(⇩●)	その場起き以外	⇩●	そ
ジュリア	デスバレーボム(● or ⇨●)	⇧●	後転以外	前ダッシュ～疾歩連肘(⇩➡●●)	後
ニーナ	四方投げ(● or ⇦●)	シットスピン&ライトアッパー(⇩●●●)	確定	前ダッシュ～レッグスイープ(⇩➡●)	その場起き以外
	居反肘落とし脇固め(● or ⇨●中に●●●)	シットスピン&ライトアッパー(⇩●●●)	確定	前ダッシュ～レッグスイープ(⇩➡●)	その場起き以外
ヨシミツ	意匠惨憺(● or ⇨●)	⇩●	確定	ステップインアッパー(⇧●)	そ
ブライアン	DDT(● or ⇨●)	クイックローキック(⇩●)	後転以外	前ダッシュ～ガトリングブラスワン(●●●●)	後
	スネークミキサー(⇨➡●)	クイックローキック(⇩●)	後転以外	前ダッシュ～ガトリングブラスワン(●●●●)	後
ジャック5	パニッシュメントドロップ(⇦●)	ビッグブーツ(⇧●)	反時計以外	メガトンスイープ(⇨⇧⇩➡●)	そ・後以外
	ピボットガン・ダイナミック(● or ⇨●)	ビッグブーツ(⇧●)	後転以外	前ダッシュ～アッパーラッシュII(⇧●●●●●)	後
ワン	首投げ(● or ⇦●)※1	鉄叙井鴦脚1発止め(⇩●)	後転以外	前ダッシュ～綵鶏腿(⇩●)	後
	切込倒し(● or ⇦●)	鉄叙井鴦脚1発止め(⇩●)	後転以外	前ダッシュ～綵鶏腿(⇩●)	後

相手うつ伏せ頭側になる投げ

キャラ	投げ	基本追い打ち	対応	ダブルアップ	対応
リリ	デボーションキス(● or ➡●)	⇩●	その場起き以外	⇧●×2⇒ワンツーパンチ(●●)⇒ペンデュラムスプレッド(➡●●●)	そ
アスカ	型抜き(● or ⇨●)	白鷺遊舞2発止め(●)	その場起き以外	⇧●⇒前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め(●)⇒燕槌～彩華蓮蹴(⇦●●●●)	そ
ジン	肩固め喉輪落とし(⇦●)	前蹴り(⇨●)	確定※2	⇧●⇒立ち●⇒転掌絶刀(⇧●●●)	そ
エディ	ベスコッソ・アチラール(● or ⇨●)	⇩●	確定	コンビナソ・マウン(⇦●●●)⇒前ダッシュ～コンボジラール～アーウトシュタール(●●●●●●)	そ
ブライアン	ブライアンクラッシャー(● or ➡●)	クイックローキック(⇩●)	その場起き以外	⇩●～立ち帰着(⇩●➡)⇒⇦入れ立ち●⇒●×3⇒マッハパンチ(⇦➡●)	そ
デビルジン	雷(● or ➡●)	腓骨抜き(⇦●)	寝・時計	白鷺遊舞2発止め(●)⇒鬼八門～前ダッシュ(●●➡)⇒奈落払い(⇦⇩➡●●)	そ・時計・反時

補足&その他の…蹴り(⇩●)を基本…に接近して● or ⇨● からは、白鷺遊舞…が背面にヒットする…に当たった場合は空中…



限り無いドラマが生まれた軍総杯、優勝は「TEAM KOREA」!!

鉄拳

今回は、第5回目の開催となった「軍総杯」の模様をリポート! 国の威信をかけて闘う韓国勢に対し、「打倒韓国」を目標にやり込みを続けてきた数々のプレイヤーたち。さまざまな思いがぶつかりあったとき、熱狂と感動のドラマが生まれた!!

Text：タケヤマ



第5回 軍総杯リポート

Text：タケヤマ

全74チームによる熱闘

「埼玉POPY」にて開催されている5on5形式の大会、「軍総杯」。第5回目の今大会は、韓国代表の5名が参加するとあって注目度は非常に高く、何と74チーム、計370人ものプレイヤーが集結した。大会の規模が大きいだけに予選ルールは複雑で、シードブロック四つ、通常ブロック14つの中でトーナメント戦を実施し、さらにそこからワイルドカード（代表者による個人戦）やプレーオフ（勝てば決勝トーナメント、負ければワイルドカード）をするという方式。

参加者が多いながらも、16セット用意された筐体によって円滑に進行し、常に緊張感が持続した素晴らしい大会となった。なお、その試合の一部はライブモニタで配信される予定だ。



日本中から集まったプレイヤーが、かたずを飲んで大会の様子を見守った。

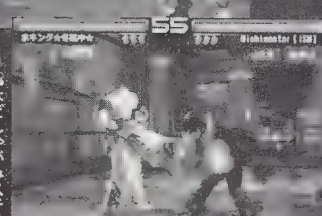
注目試合PICK UP

ベスト16で激突した【TEAM KOREA】と【逆境☆ナイン】。闘劇'05 & '06で、鉄拳の実況を務めた【逆境☆ナイン】の「つの」（ヘイハチ）は、最速風神拳とぶっぱなしの無双連拳（[illegible]）を振り回して【TEAM KOREA】の「Ace」（デビル）、「Leedy」（カズヤ）との三島対決を制し、まさかの2連勝を飾る。さらに、「ひろ」（アンナ）が「Rain」（カズヤ）を倒し、大番狂わせのムードが場内に漂ったが、副将「200won」（アンナ）が、「ひろ」、「やまだ」（キング）、「タケヤマ」（ジャック5）を力強く3タテ。「Qudans」（デビルジン）を温存してベスト8への進出を決めた。

ベスト8で激突した【さよならQudans】と【新宿鉄拳王連合】。注目すべきは、【さよならQudans】の大将「ノブ」（ヘイハチ）対【新宿鉄拳王連合】の副将「ミシマスター」（カズヤ）、大将「Zechs」（デビルジン）による、関東三大三島使いの対決。最速風神拳と風神ステップを駆使した華やかな鉄拳を持ち味とする両名に対し、ローキック（↓8）や瓦割り（↓8）を主体とした老かいな立ち回りを見せる「ノブ」。ここでは、「ノブ」が二人抜きに成功し、準決勝に駒を進めた。



「逃げカタパルト」（[illegible]）を多用して、削り合いを制した「200won」。[illegible]強さが光る。



↓8などしゃがみステータス技を多用し、「風神拳」をくらわない立ち回りを見せた「ノブ」。

第5回軍総杯ベスト8トーナメント表

優勝：TEAM KOREA

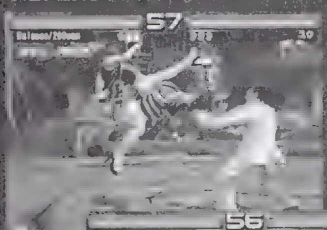
チーム	メンバー
さよならQudans	ノブ（ヘイハチ）、はめこ。（リリ）、ユウ（フェン）、ショウ（デビルジン）、ジロー（スティーブ）
新宿鉄拳王連合	Zechs[DVJ]、●きる●（シャオユウ）、サケテツ（アンナ）、KEN（ジュリア）、ミシマスター（カズヤ）
熱き想い	浅野（シャオユウ）、大須晶（エディ）、なみじん（スティーブ）、ワット（ファラン）、のらばん（パンダ）
TEAM KOREA	Leedy（カズヤ）、200won（アンナ）、Qudans（デビルジン）、Ace（デビルジン）、Rain（カズヤ）
渋谷ごれんじゃー	垂れ（ジャック5）、なおきんぐ（ロウ）、ゆっきー（アスカ）、けいおー（スティーブ）、蒼天（ヨシミツ）
向ヶ丘遊園	鈴木鷹人（アスカ）、ちにゃ（フェン）、ケズリー（リー）、えせ（スティーブ）、くるり（キング）
☆S★U★G☆	☆まぁふぅ☆（ヘイハチ）、☆成☆（マードック）、☆ジュンチャン☆（ジュリア）、☆ゆき☆（ジュリア）、☆らざにあ☆（エディ）
JAPANESE FINAL WEAPON	マタドール（ガンリュウ）、メンストリュウ（ヘイハチ）、タイゾー（フェン）、ティッシュもん横飛び（マードック）、二代目メンストリュウ（ヘイハチ）

準決勝 第1試合 さよならQudans VS. TEAM KOREA

[illegible]'06優勝チーム＋ベテラン二人で構成された【さよならQudans】は、普段は大将を務めることが多い「ユウ」(フェン)を先鋒として送り出す。フェンというキャラクターに慣れていないせいもあってか、動きの固い韓国の三島使い「Rain」、「Leedy」、「Ace」は、「ユウ」にあっさりと3人抜きされてしまう。関東の精鋭5人を残し、【TEAM KOREA】が残すは二人のみ。

しかし、この逆境に対してひるむどころか、満面の笑顔で臨んだ「200won」。一瞬のスキを突いて、しゃがみからの強烈な二択や、コウトリーレインボー1発止め(⇨➡◎)を当てていく戦術で、「ユウ」、「はめこ。」(リリ)、「ショウ」(デビルジン)、「ジロー」(スティーブ)を怒とうの4人抜き！

【さよならQudans】の大将「ノブ」は、「200won」を倒して「Qudans」との大将戦に勝負を持ち込むも、三島戦に絶対の自信を持つ「Qudans」の前に力一歩及ばず、敗北。【TEAM KOREA】が、劇的な逆転勝利で決勝戦に駒を進めることとなった。



「200won」はコウトリーレインボーの初段がスカり[illegible]発目まで出し切っていた。



スカし反撃を決めようとした相手に3発目がヒットすると、ダブルレイピア[illegible]

準決勝 第2試合 渋谷これんじゃー VS. JAPANESE FINAL WEAPON

「蒼天」(ヨシミツ)との先鋒対決は、終始前に出続ける超攻撃的なスタイルで、「二代目メンストリュウ」(ヘイハチ)が勝利。

ここで【渋谷これんじゃー】の2番手として登場したのは「けいおー」のスティーブ。堅実なスタイルながら、要所でスカイハイ(⇩◎)やライトアッパー(⇧◎)による暴れをカウンターヒットさせる勝負強さを発揮し、「二代目メンストリュウ」、「メンストリュウ」(ヘイハチ)、「マタドール」(ガンリュウ)の3人を一気に倒してのける。

重たい空気になってしまった【JAPANESE FINAL WEAPON】だが、副将の「たいぞー」(フェン)が、「けいおー」との無限ステージでの削り合いを制すと、続く「ゆっきー」(アスカ)戦では、計2回の返し技返しを決めるなどして勝利。さらに、大将「ティッシュもん」(マードック)が「なおきんぐ」(ロウ)を倒し、勝負は大将戦にもつれ込む。「垂れ」(ジャック5)は、不利フレームでシットダウン(⇩◎)を使って二択を拒否するという戦術で会場を沸かせたが、機動力の高い「ティッシュもん」のマードックに対して力負け。【JAPANESE FINAL WEAPON】が、逆転劇による決勝進出を決めた。



前掃腿(横移動中に◎)への反撃が空振るのを見逃さずに、浮かせ技で反撃した「たいぞー」。これがやり込みの力か。



シットダウン(⇩◎)を効果的に使っていた「垂れ」。見返りはイマイチだが、強力な二択を回避できるのが大きい。

決勝戦 TEAM KOREA VS. JAPANESE FINAL WEAPON

【JAPANESE FINAL WEAPON】(関西代表)の先鋒として登場したのは「ティッシュもん」のマードック。韓国には居ない、超攻撃的なスタイルの「ティッシュもん」相手に「Leedy」、「Ace」と二人抜きされてしまった「TEAM KOREA」だが、「Rain」が「ティッシュもん」を撃破。しかし、この「Rain」を「二代目メンストリュウ」があっさりと倒し、韓国勢は背水の陣に立たされた。

この場面で副将として出てきたのは、当初は大将と思われていた「Qudans」。針の穴を通すような最速風神拳を何度も決め、「二代目メンストリュウ」を3－1で倒す。ここで出てきたのは、「Qudansを倒すためだけにここ数カ月間鉄拳を続けてきた」という「メンストリュウ」。「メンストリュウ」は、「Qudans」のクセを読み、鬼神拳(⇨➡◎)を勝負どころで当てにいくスタイルで、因縁対決に見事勝利。

優勝したかのように沸き返る関西勢だったが、一人、危険な男が韓国の大将として残っていることを忘れてはならなかった。

「200won」は「メンストリュウ」を倒して勢いに乗ると、慎重さと大胆さを兼ね備えた動きで副将「たいぞー」、大将「マタドール」を撃破。呆然とする関西勢に対し、歓喜する韓国勢の姿が印象的な、ドラマチックな幕切れだった。



左から「Rain」「Leedy」「200won」「Qudans」「Ace」[illegible]右端は通訳さん。

「メンストリュウ」&「Qudans」

「Qudans」が兵役のために鉄拳を引退してしまうらしい、ということを知った「メンストリュウ」は、「最後にもう一度、Qudansにリベンジするチャンスを与えてくれ」と、[illegible]

これが、「第5回[illegible]」という[illegible]となったのである。かくして[illegible]



[illegible]

【TEAM KOREA】ミニインタビュー

――優勝おめでとうございます。まず、[illegible]

一同 [illegible]ファイナル！

200won 「Qudans」[illegible]

――[illegible]「Qudans」[illegible]

Qudans [illegible]

――[illegible]

200won [illegible]

[illegible] Kukhwe Choe



[illegible]「200won」。



[illegible]「TEAM KOREA」[illegible]最強三島使い「Qudans」[illegible]

LONG RUN GAMES' BOOSTER

2006年12月14日、ゲームファクトリーマグマ川越店にて、『旋光の輪舞SP』グレフ公認大会が開催された。長期戦となるダブルイルミネーション方式の戦いを制したのは……。

『SP』初の大規模な大会

Text：マンボウ

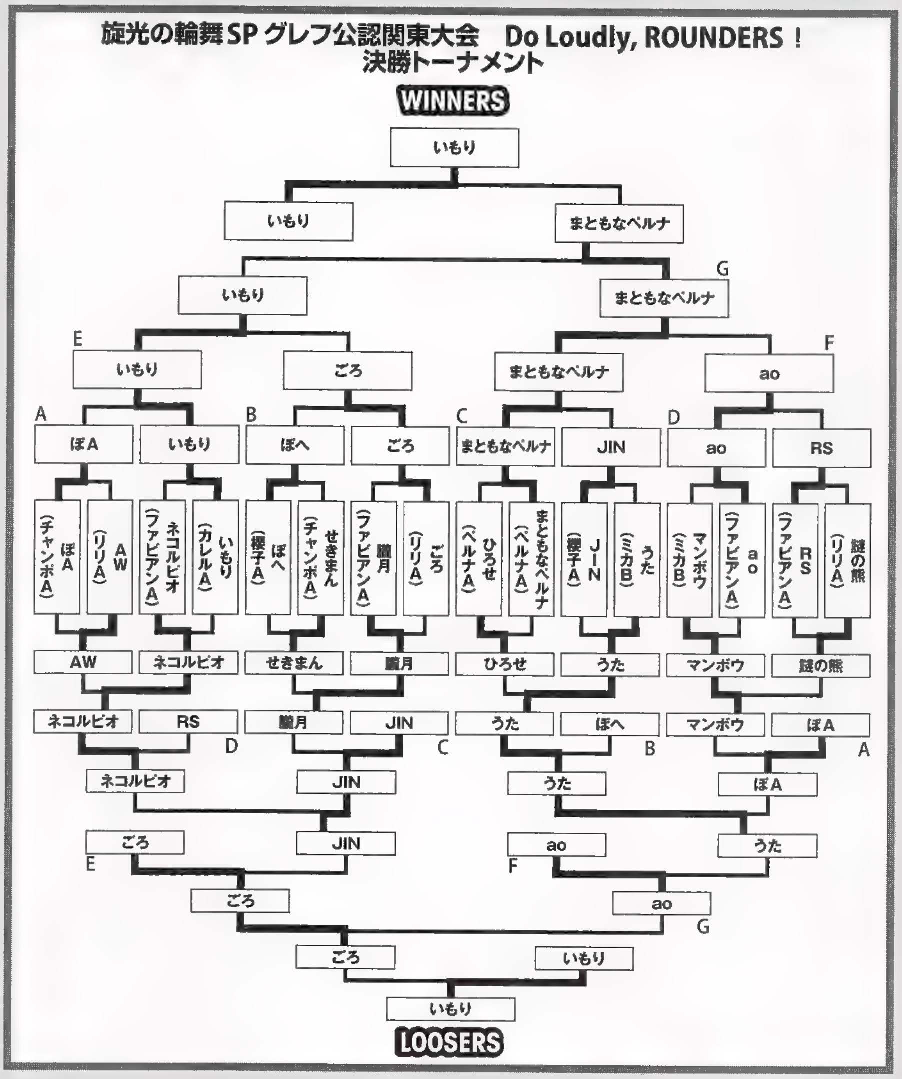
旋光の輪舞SP	
メーカー	：グレフ
ジャンル	：対戦弾幕シューティング
操作方法	：8方向レバー＋5ボタン
発売日	：2006年8月（稼働中）
使用基板	：NAOMI GD-ROM

グレフ公認大会決勝！

2度のバージョンアップを経てキャラバランス、システム面共に大きく調整され、ほとんどのキャラが優勝を狙えるほどの絶妙なバランスをもって生まれてきた『旋光の輪舞』の最終形ともいえる『旋光の輪舞SP』の大会が開催された。

関西からの予選通過者3人を含む、全9店舗の予選を勝ち抜いた16人が集う決勝の地は埼玉・ゲームファクトリーマグマ川越店。ルールは第一回関東大会と同じ「ダブルイルミネーション方式」を採用。サブタイトルに「Do Loudly, ROUNDERS！＝決して敗北は許されない」を掲げる今大会、「真に強い奴が勝つ」ルールを掲げ、その火ぶたは切って落とされた。

決勝進出者の使用キャラは多岐にわたり、カートリッジ差を除けばツィーラン以外の8キャラ中7キャラはすべて決勝進出を果たした。それだけにくじを引き、トーナメント表が確定した時点ではだれにも結果は予測できない。




くじ引きによるトーナメントの位置決定は、ベストバウトに匹敵する盛り上がりを見せた（笑）。

ここを順調に勝ち抜けてきたのは、左ブロックは優勝候補筆頭の「いもり」、右ブロックでは「ao」を退けて登ってきた「まともなベルナ」（以下まとも）」。勝者枠決勝は大方の予想を裏切り「まとも」が勝利。「いもり」を敗者枠へと飛ばすことに成功する。敗者枠決勝は、勝者枠で一度対決した「ごろ」VS.「いもり」。「ごろ」はこのリベンジの機会をものにすることができず、「いもり」の勝利。そして決勝でもやってきたリベンジの機会。「まとも」VS.「いもり」。勝者枠を無敗で上ってきた「まとも」は1回負けてもOKな「残機2」の状態。「いもり」は2連勝しなければ優勝することができない厳しい状況のだったが、見事に2連勝して逆転勝利した。


優勝したカレル使いの「いもり」（写真左）、準優勝のベルナ使い「まともなベルナ」（写真右）。

インフォメーション BOOSTER　**ダブルイルミネーション方式について**：2回負けると敗退。1回負けるとトーナメント右側の敗者枠に移るが、まだ優勝のチャンスは残っている（中央より上側が勝者枠、下側が敗者枠）。2回戦以降の敗者は、アルファベットの場所に移動。それぞれの枠の勝者は、決勝戦で対決する。勝者枠の選手が敗れた場合は、プレイオフに突入。

名勝負ピックアップ　勝者枠2回戦　まともなペルナ VS. JIN

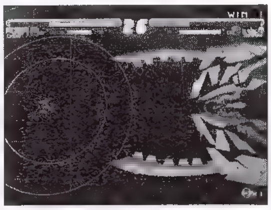
前バージョンからペルナを使用し続けてきた「まともなペルナ」VS.櫻子A使いの「JIN」の対戦。

マインを貫通するレーザーをうまく誘い、自らのターンを招こうとする「JIN」に対し、メイン射撃の性能が櫻子に軍配が上がることを考慮して、レーザーを持続させて当て続けたい「まとも」という構図。

開幕、お互い中距離からの撃ち合いで始まったこの試合。初弾のレーザーを避けることに成功した「JIN」がそれを好機とサジタリウスを発動、「まとも」に大幅な体力差を付ける。「まとも」はチャージゲージの少ない「JIN」に強引にオーバードライブ（以下：OD）レーザーを当て、Nボスで大幅な体力回復をするが、立ち回りでのリードを取り返すことはできずまずは「JIN」が先取。

2ラウンド目は開幕のレーザーを当てることに成功した「まとも」が一気に攻めた立てて取り返し、最終ラウンドへ突入。

体力差が開かないじりじりとした試合展開になったが、中盤で「まとも」のODレーザーに反応できなかった「JIN」が若干の体力差を負い、そのまま「まとも」がNボスを発動。このボスの対応をミスした「JIN」がバニッシュまで追いやられ、Fボスを出すことも無く撃沈。最終ラウンドを制したのは「まとも」のペルナAとなった。

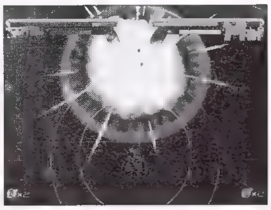


この状況のNボス発動であわや「JIN」の勝利かと思われたが、ボス対策をミスして「まとも」の勝利。

名勝負ピックアップ　勝者枠3回戦　ごろ VS. いもり

お互いに『SP』でキャラの強化を受け、一気に優勝候補へ上がってきたリリ職人の「ごろ」とカレルのエキスパート「いもり」の対戦。距離を離されるとカレル側が大幅不利な展開、逆に一度近距離に寄れればそのままリリ側を圧倒できる構図。

開幕からお互いにチャージゲージをフル稼働させての火力戦。序盤に「いもり」が「ごろ」にライフルを当ててダウンさせ、距離を詰めるものの起き攻めを回避されてしまう。その後は「ごろ」が「いもり」を圧倒するが、再度強引な強化バリアMに捕まってしまいダウン。画面端を背負わせた状態からの起き攻めで一気に「ごろ」をバニッシュさせ、「いもり」が1ラウンド目を先取。続く2ラウンド目、チャージゲージの無い「いもり」に勝ち目は無く、濃厚な弾幕を前に下がることを余儀無くされる。結果、開幕30カウント、試合行程のほとんどは「ごろ」の独壇場と化し、体力差は5割に及ぼうかという勢いに。しかし大幅な体力差を一気に覆す火力を持つのがカレル、強化ライフルを見事に当て、そこからの起き攻めで数カウント前にあったはずの体力差を覆す。たまらず「ごろ」がボスを発動するがカレルの火力の前には役に立つことは無く、撃沈。そのまま勝利を収めたのは「いもり」であった。



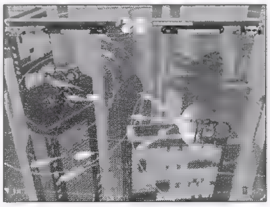
「ごろ」が苦し紛れに出したNボスを華麗に撃破して「いもり」の勝利。

名勝負ピックアップ　決勝戦　まともなペルナ VS. いもり

勝者枠で「いもり」を下し、残機2で決勝へコマを進めた「まとも」だが、敗者枠を勝ち上がり再度上がって来た「いもり」に敗北し、お互いが後1勝すれば優勝という最終戦。

開幕は「いもり」の近〜中距離からの強化バリアMと、「まとも」のレーザーが真正面からぶつかり合う火力戦。1ラウンド目は先にボスを発動した「まとも」が先取。続く2ラウンド目は、ゲージ差を生かしたNボスを「いもり」が発動し、「まとも」を圧倒する。

お互い五分のゲージ量で始まった最終ラウンド。これまでと同じように双方火力戦を繰り広げ、「いもり」が先にNボスを発動。これによってまともがバニッシュ、対するいもりは3割程度の回復に成功し、会場全体が「いもり」の優勝を確信した。しかしここで「まとも」が無敵付加を2連続で使用し、迫りくる強化BMを避けてあわやカレルの強化が解けるかという瞬間、被弾。優勝を勝ち取ったのは「いもり」となった。



最終ラウンドで「まとも」が驚異の粘りを見せるものの、「いもり」がきっちりと仕留めて優勝を決めた。



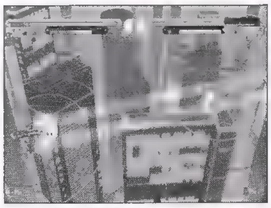
「いもり」を讃えろ!?　出場者たち。その恐ろしいまでのやり込みに、トッププレイヤーもひれ伏すしかないようだ（笑）。

大会テクニック解説：ODレーザー

今大会で準優勝を果たした「まとも」なペルナが多用し、各選手たちを大いに苦しめたODレーザー。

仕組みは簡単。OD発動時に出る衝撃波は相手に触れると一瞬だけよろけ状態にする。このよろけ状態中は無敵で「時間差攻撃が可能な武装を利用した確定攻撃」は狙えない。しかし、よろけ時に発生する無敵時間は短く、追撃を避けづらい「ほぼ確定」の状況を作り出すことができる。これを利用したのがODレーザーだ。レーザーはどの距離でも発生は変わらず、広範囲を攻撃するのでこのODとの相性がバツグン。この攻撃の対処法は「こちらもOD」、「無敵付加が可能な無敵技で抜ける」、「ボス発動」程度しか無く、どちらも相手のODに即反応しなければならず非常に抜けづらい。

その半面、ODを発動しているため、レーザーを当てたとしてもその後ペルナの体力は自動で減少してしまう。ボスが弱いペルナにとってこれは致命傷になりかねない。「まとも」はレーザーヒット後、ボスを発動することでODを強制終了し、フォローしている。相手にボス対策をされるとキツいが、大会でデリケートな対策を要求されるボスを持つペルナAというキャラは、非常に大会向けなキャラであるといえよう。



中〜遠距離からODを発動して動きを止めた相手にレーザーを重ねる。持続のあるレーザーは、無敵が切れるとヒット。

インフォメーション BOOSTER　各地の予選などの結果は、大会の公式サイトをチェックしよう。　http://magma-kawagoe.com/senko/

新春一番！ 投げキャンセル祭り！

今回は打撃技をキャンセルしてコマンド投げを出せる4キャラの特集。投げの通し方が重要な本作ではどれも必須のテクニックだ。闘劇'07でも試合展開を左右するカギになる可能性は十分。使ってない人はすぐに練習して、戦術に組み込んでいこう。

ソウルキャリバーⅢアーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

Text：おおさか

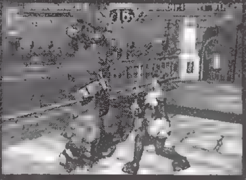
プレッシャーを与え続けよう アスタロス

斧を振りかぶりつつ、固まった相手を投げで崩す。自由度が高いので屈伸対策にも使える。

キャンセルの使い方

Ⓐを押したまま⇨⇦Ⓖ、あるいはⒷを押したまま⇨⇦Ⓖという入力で、それぞれⒶやⒷをキャンセルしてコマンド投げを出すことができる。⇨Ⓑをガードさせた後や相手の受け身を攻めるときなど、相手が暴れてこないところで使うのが最も効果的だ。ただし、Ⓑを押したまま⇨を入力すると、きに⇨を入れるのが早過ぎると、Ⓑ⇨という別の技が出てしまうので注意しよう。

Ⓐキャンセルからは⇨⇦Ⓐ＋Ⓖ、Ⓑキャンセルからは⇨⇦Ⓑ＋Ⓖしか出せないが、打撃を投げでキャンセルするタイミングはある程度自由に変えることができ、攻撃の幅は広い。特にⒷからの連係は種類が豊富で、ガードブレイク成功時に投げが確定するⒷ,Ⓑなどを、Ⓑキャンセル投げと併用していくと効果的だぞ。


…投げに変化するのだ。



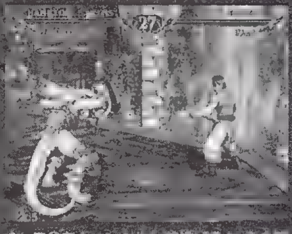
加速する野獣の猛攻!! リザードマン

投げ間合いが短かったのは過去の話。これからのリザードマンは「移動投げ」で勝負!!

実践的な投げ間合い

⇦⇦Ⓑと⬉or⬈Ⓑのモーションを、⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖでキャンセルできることが明らかになった。キャンセルの方法は、好きなタイミングで投げのコマンドを入れるだけ。⇦⇦Ⓑと⬉or⬈Ⓑの前進動作からコマンド投げを繰り出せば、これまでつらかった中間距離でのガード崩しが一気に楽になる。特に⬉or⬈Ⓑからのキャンセルは見づらく、前ステップからのⒶ＋Ⓖと二択にすればかなり強力。

攻撃判定が出た後でもキャンセルを受け付けているのがこれの強いところ。⇦⇦Ⓑや⬉or⬈Ⓑをガードした相手が、技を打ち返そうとしたところを逆にコマンド投げでつかめる。あるいは、技を出したが相手が横移動していたという場合に、投げでキャンセルをかければホーミングして相手をキャッチできる。⇦⇦Ⓑは下段、⬉or⬈Ⓑは上段をそれぞれスカすことができるので、接近手段として大いに活用できるぞ。


⬉or⬈Ⓑをキャンセルして投げると、この間合いからでも相手をつかめるのだ。

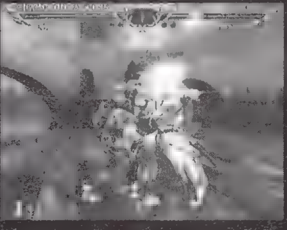
この速さについてこれる？ タキ

これまで何度も解説してきた宿の構えだが、まだまだ秘密が隠されていた!!

攻めを彩る新選択肢

特殊構えの宿に移行するときに、Ⓐを押したままⒼ、あるいはⒷを押したままⒼという入力を、スライド入力のように入れてみよう。すると宿Ⓐと宿Ⓑをキャンセルして、それぞれ宿Ⓐ＋Ⓖと宿Ⓑ＋Ⓖに変化するぞ。打撃の出掛かりをキャンセルしているので、通常の宿投げよりも発生が早くなるのが特長だ。

オススメは⬉or⬋Ⓐ⇩⇧⇦からのキャンセル。ここから宿Ⓑをキャンセルして宿Ⓑ＋Ⓖを出せば、⬉or⬋Ⓐヒット時に相手は投げをしゃがめなくなるのだ。⬉or⬋Ⓐをガードされていても、投げの入力が正確なら相手のⓀ程度の早さの技を問答無用で吸ってしまう。割り込みは難しく、相手にかかる投げのプレッシャーは相当なものだ。ガードブレイクを起こして攻撃を続けられる宿Ⓑや、⇩Ⓐを避けつつコンボに移行できる宿Ⓚなどと組み合わせて攻めを構築しよう。


宿移行技からならどこからでも可能だが、⬉or⬋Ⓐから投げるのが最も有効だ。

流れを握れば瞬殺も可能!! ロック

投げキャンセルが豊富なロック。前々作から続くネタではあるが、復習しておこう。

コマンド投げの布石

Ⓐのモーション中は⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖでキャンセル可能。攻撃判定が出た直後まで入力を受け付けているので、攻撃が相手に触れた瞬間にキャンセルしよう。相手の投げ抜けの意識の裏をかいたり、屈伸のタイミングをずらすことができる。またⒶⒶの2発目はしゃがみ投げでキャンセル可能。ⒶⒶの2発目をしゃがもうとする相手をつかむのが主な狙いだ。

⇩⇧⇦Ⓐも⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖでキャンセルできる。⇨⇨Ⓑを警戒して中距離で様子を見る相手に、⇩⇧⇦Ⓐ→レバー前入れ→⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖなどと入力することで、移動投げの要領でつかみかかれる。ほかにもコンボ後の起き上がりに⇩⇧⇦Ⓐを重ねるなど、投げのチャンスは多い。寝っぱなしで⇩⇧⇦Ⓐを逃れようとする相手には、⇨⇨Ⓑと⇧Ⓑを使った低リスクの起き攻め二択を仕掛けて、相手が起き上がるように仕向けるといいぞ。


⇩⇧⇦Ⓐを重ねるなら、Ⓐ＋Ⓖで投げた後も有効。起き上がりに重ねよう。

SCⅢ事典

基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music



今年はBEMANIシリーズ10周年ということで、当コーナーでもどんどん盛り上げていくぞ！ 今回は家庭用のギタドラシリーズ最新作に加え、BEMANIシリーズのプロデューサー三人による座談会、そして1stミニアルバムが発売された秋桜＆プロデュースした村井さんを迎えてのインタビューをお届けしよう！

家庭用ギタドラシリーズのベスト盤第二弾！ GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD 発売決定!!

今作も珠玉のラインナップが君を待つ！

今回紹介する家庭用ギタドラの最新作『MASTERPIECE GOLD』は、前作「MASTERPIECE SILVER」と同様に家庭用未発売曲の中からユーザーアンケートを基に、人気曲・代表曲を厳選してパッケージングされている。それだけに気になるのが収録曲だが、今回はその一部を右の表で掲載。「子供の落書き帳」や「MISS YOU」、「赤い鈴」など現在でも人気の高い楽曲が名を連ねているのが分かる。これらの楽曲を含め、家庭用ギタドラシリーズ最大となる76曲が、キミのプレイを待っているぞ。ここだけの話、現在のアーケード版ではプレイできないレアな楽曲もあるとか……。これは期待せずにはいられない!!



人気コンポーザー佐々木氏の「子供の落書き帳」これがキミの家で弾くことができるのだ！

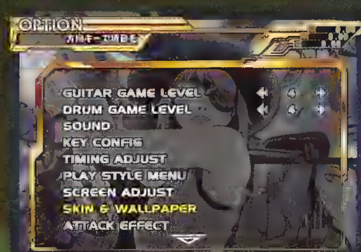


TOMOSUKE氏の人気曲「jet coaster☆girl」。カワイイクリップも家でじっくり見られるぞ。

曲名	アーティスト名
子供の落書き帳	佐々木博史
赤い鈴	あさき
MAD BLAST	THE INFECTION
MISS YOU	くにたけ みゆき
jet coaster ☆ girl	TOMOSUKE feat. Three Berry Icecream
CLASSIC PARTY 復活。	小野秀幸
Dreams in the night	肥塚良彦
STAY AWAY	—
みかんのうた	—
CARNIVAL	—
I FOUGHT THE LAW	—

『MASTERPIECE SILVER』で好評だったシステムがパワーアップ!!

前作『MASTERPIECE SILVER』で好評だったスキンや壁紙などのシステムもパワーアップ！　バリエーションも増えているのでキミの好みにあったものが必ず見付かるはずだ！　さらに、アタックエフェクトも設定可能なので、プレイ画面にも個性が出せるぞ！　ちょっと違ったアタックエフェクトでプレイすれば、スコアアップも間違いナシ!?　そして、トレーニングやフリーなどのシステムで遊びやすさも追求されている。もちろんこのソフト1本でギター、ドラム、セッションとすべて遊べるぞ。



おや、この壁紙はもしや……。楽曲リストには無かったが、収録を期待していいかも!?

ほかにもさまざまなオマケ要素が！

前作『MASTERPIECE SILVER』のセーブデータがあると、[illegible]スキン[illegible]が、この『MASTERPIECE GOLD』でも[illegible]に！
さらに、[illegible]ミニゲームで使用したイラストも、[illegible]として[illegible]ダウンロード[illegible]される予定だ！

GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD

対応機種：PlayStation 2
発売日：2007年3月8日発売予定
価格：7,329円（税込）
備考：ギターフリークス専用コントローラ、ギターフリークスアーケードスタイルコントローラ、ドラムマニア専用コントローラ、ヤマハ サイレントセッションドラム　DTXPLORER

前作同様オリジナルe-AMUSEMENT PASSが同梱！



本作に同梱されるe-AMUSEMENT PASSは、かなりの上級者しかプレイできなかったあの曲のイラストとなっている。ギタドラプレイヤーならぜひ持っておきたいところだ。



10th BEMANI ANNIVERSARY

シリーズのこれまでと
これからが見えてくる！
BEMANIシリーズ10周年記念

プロデューサー座談会！

2007年はBEMANIシリーズ10周年！　ということで、中心となってシリーズを支えてきたプロデューサー三人による座談会をお届けだ！

BEMANIシリーズの10年を振り返る

大田　最初に言うのもなんだけど、ぶっちゃけ10年も続けられるとは思わなかったけどね（笑）。
野崎　ええ、同じシリーズをこんなに作ってるとは思わなかったです（笑）。
大田　前例が無かったから想像できなかったよね。スタートしたときは目の前の仕事をやることで一生懸命だったから、ホントマジで忙しくなかった？
蔭山　かなり過酷でしたね（笑）。新規仕様・追加仕様を次々と入れてましたので。スケジュールもタイトで担当者も少なかったため、作るのに精一杯で何も考えるゆとりが無かったですね。
野崎　まあ、みんな要領悪かったんだろうね。
大田　シリーズを重ねるごとに作り方がこなれてきたから、いいものを早く作り出せるようになってきたという部分はあるけれど、BEMANIシリーズって何というか感情の部分が結構重要なんだよね。その部分を作り出すのって人間の手でしかやりようがないから。僕も含めて年々積み重ねていかないと作り出せないモノってあると思うんだよ。10年間積み重ねたからこそ今出せるものがあるから。
蔭山　これだけ作り続けてくると制作過程が最適化され簡単に出来ると思われるかもしれません。しかし実際は全く違いますね。毎回アップ間際になると「絶対に間に合わないんじゃないか」と思えるぐらいになり、ホントにチーム員全員ギリギリまで作ってますね（笑）。思い入れが強いからなのですか。
野崎　絶対制作途中にどこかでギブアップ宣言が出るよね（笑）。
蔭山　ほかにも「無理」とか「（発売）延ばしましょう」という弱音も出てきますね（笑）。
大田　でもユーザーが待ってるからって思うとね（笑）。それが10年間続いた中の根底にはあるでしょ。
野崎　確かに待ってる人が居るっていうのはやっぱり一番大きいですね。
大田　「売り上げのためにやってる」っていうんじゃ絶対できないと思うんだよ。やっぱりユーザーからのたくさんのメールが一番の励みになる。
野崎　そうやって待ってくれている人がいるものを作っているっていう自覚を制作側みんなが持っているのは大きいですね。本当にありがたいです。
大田　今年が10年って区切りだけど、それを過程にしたいよね。
野崎　そうですね。これで「ハイ終わり」という思いは全然無いんで。
大田　それはもちろん無いよ（笑）。でもまあ、10年間続けてこられたのは本当に応援してくださっている皆さんのおかげですね。綺麗過ぎる言葉だけど、その気持ちは本心なので、そういう意味で今年は「感謝の10周年」にしたいね。もうすぐ開催する『ポップンミュージック文化祭』についてもそういう感謝の思いの表れだね。確かに、ポップンをもっとみんなに知ってもらいたいという目的もあるけれど、入場無料にしているので「感謝してもらいたい」って思っているプレイヤーさんは、気兼ねなくどんどん参加してほしいね（笑）。

今までで一番心に残っていることは？

野崎　うーん、これはたくさんあり過ぎて難しいですね。一番綺麗な印象が残っているのはやっぱり「トップランカー決定戦」かな。当日終わって、最後に片付けまで終わった後に、外で出待ちをしてくれていた人たちがいたんです。その人たちが

座談会参加者プロフィール



大田良彦
エグゼクティブプロデューサー

BEMANIシリーズを統括するエグゼクティブプロデューサーで、『DDR』シリーズ、『pop'n music』シリーズを直接担当している人物。まさにBEMANIシリーズの長といえる。



蔭山忠生
プロデューサー

ⅡDXシリーズの初代はプログラマーとして参加し、その後『substream』よりディレクターを務め、現在はプロデューサーとしてⅡDXシリーズを統括している。



野崎満裕
プロデューサー

GFシリーズの初代からプログラマーとして参加し、『4th』にてディレクターに。現在ではギタドラシリーズのプロデューサーとして現場をまとめる人物。

――今年はいろいろと大きなイベントが用意されていますよ





すごくいい表情でお礼を言ってくださったことがあって、それがすごくうれしかったです。いや、「うれしかった」という言葉じゃ表現できないほどの気持ちの高ぶりがあって、ちょっとウルっときましたよ。頑張っていかなきゃなって。グッとやる気のゲージが上があがりましたね。それが心に残っています。

[illegible]　つらかったことはたくさん出てくるんですが（笑）。『club version』のときに、ロケテスト前日の夕方に『DDR』とゲージが連動するということになったんですよ。急遽作ったものの、ゲージがうまく連動しなくて――。そこまではとんど寝てなかったので、どうしてもそのバグが取れなかったんですよ。一旦断念して一休みしてから見直すと、すぐにバグが取れました。このときにちゃんと寝ないとだめだなって思いましたね（笑）。

大田　何であんなに悩んでたんだろうと、後から考えると不思議に思うようなことはあるね。

蔭山　あとは『beatmaniaⅡDX』と掛け持ちで、『beatmania THE FINAL』のディレクターを担当したときのことですね。やはり『beatmania』に特別な想いがありましたので、担当するからには最終作は最高傑作にするという気持ちで臨みました。チーム員やコンポーザーにもいろいろ無茶なことも言ったような気もします。「最後だから頼む」って（笑）。チーム員全員が納得できるいいものが出来たという手応えがありました。

大田　当時のハードスペックを最高に出したよね。

蔭山　本当にやれることをすべてやりましたね。それに、タイトルもわがまま言わせてもらって『FINAL』にさせてもらいましたし。だから作る側としても出し切った感がありますよ。

大田　僕は『DDR』を休止しようと言ったときかな。『DDR EXTREME』で一旦休止しますって発表した後のロケテストに、今まで遊んでくれてた人たちがいっぱい集まってくれて、たくさんメッセージをくれたんです。そのすべてがうれしかったんだけど、なかでも心臓病を患っていて、『DDR』をプレイすることでその心臓病がどんどん良くなっていったという女の子がいて、その子の手紙を読んだときに、何て愛されてる作品だったんだろうって思いましたね。最初からずっと頑張って作ってきたつらさや楽しさが一気に押し寄せてきて、それを見たときから『DDR』は絶対復活させると心の中で誓っていましたね。でも自分的には復活予定とはもうちょっと先だったんですけれど（笑）。とにかく要望が多くて、それだけ声があれば作らないとダメだろう、と。やるんだったらとことん気合入れてやろうということで『SuperNOVA＝超・新・星』をスタートさせたんですよね。やっぱり自分が直接担当するプロジェクトで、最初から携わっている『DDR』は我が子のような存在ですね。

これからのBEMANIシリーズの10年を語る

野崎　根底は変わらないと思います。それをいかに10年間自分自身でモチベーションを保ったまま作り続けていけるかという部分がキモになっていくのかなと。そのためにはやっぱりユーザーの皆さんと楽しみながら作っていきたいと思いますね。去年くらいからですけど、海外へ向けてやろうかっていう話も出ているので、もっと大きな視野を持ってやっていければ最高ですね。

蔭山　あんまり先のことは考えてないのですが、やはり面白いモノを作るのが重要であり、作っている側が楽しむという部分が基本だと考えてます。だから、チーム全体としてそこを忘れないようにしたいですね。

大田　そこに音楽というモノがある限り、音楽ゲームを作り続けていくっていうのでどう？

蔭山　「山があるから登るんだ」的な（笑）。

大田　そうそう、それ（笑）。山はたぶん制覇していったらそのうち無くなるんだよ。でも音楽はいくら登り続けても次の音楽が出てくるので、登り続けられる限り登っていかないとだめだよね。できるかどうか分からないけど、もっとユーザーが参加する部分もほしいかな。ユーザーから情報をもらって、我々がそれをいい形で反映する今の形も十分参加といえるんだけど、もうちょっとダイレクトに参加するものがあればより一緒に作ってるって感じられると思うんだよね。そういうのを何か考えていきたいかな。うん、それじゃあ最後に一言ずつで締めますか。



蔭山　今まで支持してくださったユーザーの皆さまと一緒に制作してきたスタッフには感謝の気持ちでいっぱいです。これからもよろしくお願いします。そして、新作『GOLD』も面白いと思ってもらえるものに仕上がっていますので、そちらもよろしくお願いします。

野崎　この2007年はBEMANIシリーズ10周年ということで、ユーザーの皆さんと楽しんでいきたいなと思いますし、私自身もやっぱり楽しめる1年にしたいと思っていますので、お互いに楽しんでいきましょう。これからもギタドラをよろしくお願いします。

大田　10周年という区切りを迎えると、やっぱりユーザーの方あってのものなんだとつくづく感じますね。作り手の思いだけでは絶対作れないし、それが支持されていないとだめなんです。我々の作りたいという思いと、支持してくださった皆さんの思いが合致したから、10年間作り続けてこれたんだと思っています。我々にとって一番大事なユーザーさんに、感謝の気持ちを表すための10周年記念企画もいろいろやっていこうと思います。これから登場する新作たちとともに、これからもBEMANIシリーズを愛してもらえたらうれしいですね。

（2007年1月 コナミデジタルエンタテインメントにて）



ミニアルバム『cosmos』発売記念特別企画

秋桜（こすもす）＆村井聖夜インタビュー

ポップンシリーズの癒し系ハーモニーデュオとして人気の秋桜がついにミニアルバムを発売！ [illegible]ミニアルバムについて、[illegible]聞いてきた！

秋桜の新しい一面が見えるミニアルバム

――まずは村井さん、このアルバムの製作経緯を教えていただけますでしょうか。

村井　ポップンシリーズで秋桜の楽曲を最初に作ったときは、１回きりとしか考えてなかったんですけれど、ユーザーからの評判が良くて２曲目、３曲目とやっていった辺りで、２年近くやっているのに曲数が少ないのは何だかもったいないという思いと、多くの人にこの秋桜の曲をたくさん聞いてほしいという想いが湧いてきて、ミニアルバムを制作することにしました。でもその話自体はかなり前からしていて、２曲目を制作している辺りから言い始めていたんですよ。

――そんな前から出ていたんですね。

村井　その後、３曲目をやろうという話になったときには、「曲増やしてアルバム出そうよ」といった話が出てましたね。

――そして発売されたミニアルバム「cosmos」ですが、ポップンシリーズに収録されていた楽曲はどのような形で収録されているんですか？

SAYA　ほとんど録り直していますね。

EMI　アレンジとかも変わってるんですよ。

村井　そう、アレンジも一部変えています。先に新曲を録ったんですが、そのときに二人の歌声がものすごく表現力豊かにグレードアップしていて、以前よりももっと感情を込めて歌えるんじゃないかと思ったんですよ。そこで、急遽スケジュールを変更して、当初の録音状態から時間の経っていた「home.」と「キボウノタネ」の歌い直しをお願いしました。その際にアレンジや音色を変えたり、ギターを足したり、ドラムやベースも生のバンド演奏に替えたりしましたね。

EMI　全体的にゴージャスになっています（笑）。

――新曲が１曲ありますが、まずは１曲目の「Prelude~cosmos~」についてお聞かせください。

村井　本当の１曲目は「home.」なんですけど、この曲にはイントロが無く、いきなり歌い出しになるので、秋桜をイメージしてイントロを付けました。CDではトラック1、2と分かれていますが、音としては完全につながっています。

――５曲目の「走り続けて」ですが、今までの秋桜からは想像できないアップテンポな曲ですね。

SAYA　かなりかけ離れていますよね。

村井　疲れたり悩んだりしている人を励ましたり慰めることも癒しですが、仕事や勉強、スポーツなど頑張っている人を応援する、これから何かに立ち向かい挑戦する人を励ます、そういう意味での「癒し」ということを考え、少し力強い感じの曲にしました。ほかの曲が包み込むようなものだとしたら、この曲は背中を押すような、「応援しているからね」という感じの曲です。

――今までの曲とかなり違いますが、曲を聴いたときはいかがでしたか？

SAYA　正直「うわー、新しい！」って思いました（笑）。最初はこれまでの秋桜のイメージとはかけ離れていたので、どういう風になるのか想像もつかなかったんですが、村井さんからコンセプトをお聞きして納得できました。出来上がったときには「こういう曲もいけるんだ」って思いましたね（笑）。

EMI　新しい秋桜が表現できたんじゃないかなって思います。練習の時点でも歌っていて楽しかったから、できあがりが楽しみでしたね。

SAYA　でもとても難しかったです（笑）。かなり挑戦の曲でしたね。

――「sunset and sunrise」と「この道」に関してはまさに秋桜らしい曲に仕上がっていますね。

SAYA　「sunset and sunrise」は卒業とかお別れとか新たな旅立ちみたいなことをテーマに詞を書きました。「ありがとう」という気持ちを飾らないでストレートににぶつけた詞です。



村井　「この道」はカバー曲で、詞は北原白秋、曲は山田耕筰の童謡です。これは「home.」を作るときのコンセプトというか原案になっていて、「home.」の原曲になるものを作ったときのイメージが「この道」だったんです。そういう意味で、本当の原点ともいえるこの曲は、アルバムを作ったときは最後に締めとして入れようと思っていました。

EMI　この曲は、二人別々に収録という感じじゃなくて、村井さんのピアノ生演奏に合わせて歌ったんだよね。合唱みたいに（笑）。

SAYA　合唱って（笑）。でも今までに私は経験したことの無いレコーディングの方法だったので、初めての経験ができてよかったですね。

――そういう形のレコーディングは、今だとなかなか無いですよね。

村井　この曲はリズムが一定じゃなく、二人のタイミングが合わせにくい部分もあったので、目を見てタイミングを合わせられるように、急遽スタジオにあったピアノを使って、ガラス越しの二人と向かい合いながらその場で弾いて歌ってもらいました。

SAYA　アイコンタクトで歌いましたね。

EMI　あれは気持ちよかったですね。

――秋桜の今が詰め込まれた一つの作品 それが「cosmos」

姉妹の絆が 究極のハーモニーを奏でる

――ところで、二人が会って一緒に歌うのはいつ以来だったんですか？

SAYA　2006年2月のBeForUのライブ以来かな？

EMI　あ、そうだ。あのライブ以来（笑）。

――随分と間があきましたね。

SAYA　確かにそうですね。

EMI　だから、さすがに合わせないでレコーディングはきついと思って、SAYAに電話で「合わせよう」って連絡したんですよ（笑）。

SAYA　そうそう、それで電話越しに二人で歌ったんだけど、合わないんだよねあれ。

EMI　全然合わない（笑）。

SAYA　電話があんなに遅れるなんて私知らなくて、そのとき初めて知った（笑）。

EMI　お互い電話で、「そっち遅れてるよ」って言い合って。

SAYA　それをまたお互いのせいにして、「ちょっと、ちゃんと歌ってよ」とか。何度やってもだめだったから「電話ってだめなんだね」という結論に（笑）。



EMI　結局、やっぱり会ったときにやろうってことになったんだよね。

SAYA　本番のその日に（笑）。

――それでも本番でバッチリ合うのは姉妹の絆といったところでしょうね（笑）。

村井　確かに本番は何の問題も無かったですね。いつも別々のところに居るけれど、呼んでパッと歌ってもらえばバッチリ合うから何の心配もしていないです（笑）。

SAYA　でも、曲をいただくときに、村井さんからは楽譜までいただけるので、その準備の方が大変なんじゃないかなって思うんですけど。

EMI　そのおかげでスムーズに歌えるんですよ。

――お二人がアルバムの中で特に思い出深い曲は？

SAYA　全部思い入れが深いんですけど、やっぱり一番最初の「home.」は私たちの始まりでもあるし、デュオでハーモニーを前面に出した歌い方というのも初めてだったし、秋桜の良さを村井さんが生み出してくれた曲でもあり、私たちが詞を書いたという部分もありますから、とても思い入れが深いですね。

EMI　「home.」みたいな癒しの曲も好きでもちろん思い入れも深いんですけど、私は「fragments」が今までの秋桜とちょっと違った部分が出せていて気に入ってます。あとは「走り続けて」。これはいっぱい練習したので特に思い入れが深いですね（笑）。

――このミニアルバムにはDVDも付いているんですよね。

SAYA　そうですね。そのDVDには昨年の2月にZeppTOKYOで行なわれたBeForUのライブ中に秋桜として二人で出演させていただいたときに歌った「home.」と「キボウノタネ」の映像が収録されています。

――それでは最後に、今年の抱負も含めて読者の皆さんに一言お願いします。

SAYA　2007年が明けてすぐに秋桜のアルバムが出せて、すごくいいスタートが切れたと思っています。このアルバムには、私たちが今できることをすべて詰め込みました。今年はCDだけではなく、ライブやイベントなどでいろんな方々と触れあえる年にできたらいいですね。

EMI　こうしてアルバムが出せたので、前から思い描いていたライブにも一歩近付けたんじゃないかなって思います。アルバム発売は私たちにとっても本当にうれしいことだったので、これを機にいろんな人たちに秋桜を知っていただき、今年もステキな歌をたくさん歌いたいです。

村井　このアルバムは曲順や曲間のタイミングまで計算した1枚通しての作品になっているので、携帯音楽プレイヤーなどに入れてシャッフルで聴いたりせずに、CDのまま聴いてほしいですね。後はそうだなぁ、今年の秋桜が咲くころには、何かまた新しいことができたらいいね。

（2007年1月 コナミデジタルエンタテインメントにて）



ミニアルバム『cosmos』

発売日　：2007年1月26日（発売中）
仕様　：CD（7曲収録）＋DVD（2曲＋秋桜ボーナスムービー）
価格　：2,310円（税込）
※コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）での専売となります

ポップンの癒し担当秋桜のファーストミニアルバム。さまざまな癒し系楽曲でアナタの心を癒します。Webのコナミスタイル限定販売なのでここを見た人はすかさずチェック！

秋桜（こすもす） プロフィール



SAYA（写真左）

[illegible]

EMI（写真右）

[illegible]

フェイバリット キャラクターズⅡDX

1st	彩葉	【156.6pts.】
2nd	緋浮美	【114.5pts.】
3rd	ツガル	【108.4pts.】
4th	夏天	【90.4pts.】
5th	士朗	【66.3pts.】
6th	ナイア	【60.2pts.】
7th	セム	【54.2pts.】
8th	飲火	【48.2pts.】
9th	セリカ	【36.1pts.】
10th	エレキ	【34.3pts.】

1st 彩葉

156.6pts.

今月も上位3名は彩葉・緋浮美・ツガルから変わらず。しかしその票差は確実に縮まっている！『GOLD』のメインビジュアルキャラクターである緋浮美や、昨今『武装神姫』やフィギュメイトで活躍中のツガルや夏天なら、首位も十分狙えそう!?

投票者の声

ヒーネェに負けるな！（長野県 雫鏡月君）／ウサギなんて反則です♥（兵庫県 ヒナフジミネコさん）／いろんなキャラがいるけど、彩葉が一番です！（北海道 スターアタック君）

フェイバリット ナンバーズⅡDX

1st	EDEN	TËЯRA	【177.9pts.】
2nd	Xepher	Tatsh	【153.4pts.】
3rd	華蝶風雪	白虎	【79.8pts.】
4th	嘆きの樹	金獅子	【55.2pts.】
5th	DoLL	TËЯRA	【49.1pts.】
6th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【[illegible]】
7th	waxing and wanding	[illegible]	【30.7pts.】
8th	LOVE♥SHINE	小坂りゆ	【28.8pts.】
9th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	【26.4pts.】
10th	月光	Tatsh feat. 星野奏子	【24.5pts.】

1st EDEN TËЯRA

177.9pts.

先月に続き、「Xepher」の年間首位を破った「EDEN」が連続首位を獲得。しかしその差はかなりの僅差で、一石投じられれば一気に均衡が崩れるかも？『GOLD』の登場とその新曲群という大きな波紋が間近に控える今、今後のランキングは荒れに荒れそう!?

投票者の声

良い!!（大阪府 まっつん・つん君）／音がきれい！（大阪府 神ドラン君）／家庭用でゆっくりやりてぇ。（北海道 GODさん）／TËЯRA大好きです！（徳島県 BEAT君）

フェイバリット ナンバーズGD

1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【126.7pts.】
2nd	月光蝶	あさき	【93.3pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【73.3pts.】
4th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【60.0pts.】
5th	繚乱ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【53.3pts.】
6th	しっぽのロック	[illegible]ギャング	【46.7pts.】
7th	ZËNITH	TËЯRA	【40.0pts.】
8th	CaptivAte~醒き~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【33.3pts.】
9th	MODEL FT2	泉陸奥彦	【30.0pts.】
10th	この子の七つのお祝いに	あさき	【26.7pts.】

1st ヒマワリ RIYU from BeForU

126.7pts.

「月光蝶」の巻き返しを抑え、今月も「ヒマワリ」が首位を獲得！併せて、今回初ランクインを果たした「繚乱ヒットチャート」や「ZËNITH」、「MODEL FT2」などといった『V3』新曲の、今後の票の伸びにも注目したい。まだまだ上位は安定しない模様！

投票者の声

元気をもらえる曲です。（青森県 MIKO君）／季節外れでもいいじゃない！（石川県 日生ひよこさん）／ギタドラが好きになったのは、この曲のおかげです。（福島県 TAKEHARU君）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

1票の重みは衆議院総選挙以上!?（コラ）なにげない投票が大きな波紋を呼ぶ、常時激動の「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」に、ぜひあなたの1票をお願いします。

『フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX』では、どちらもランキングは安定気味に見えますが、その票差は常に動き続けています。上位の入れ替わりはいつ起きてもおかしくない!?

「フェイバリットナンバーズGD」でも、「ヒマワリ」と「月光蝶」の二大人気曲の一騎打ちが展開中。『V3』の新曲の動向も含め、目が離せません！

投票は本誌付属のアンケートハガキにある、「自由欄」に記入して投票してください。1回の投票で、3部門それぞれの1位～3位を選んで投票できます（もちろん1位のみでもOK！）。投票対象を選んだ理由など、コメントも書いてもらえるとなお良し！ 今回も投票してくれた方のために、BEMANIグッズプレゼントの特別抽選枠をご用意しています。奮ってご投票ください！

先月に引き続き、投票者の中から1名様にコンポーザー6名（dj TAKA、DJ Yoshitaka、L.E.D.、Ryu☆、kors k、Sota Fujimori）のサイン入り激レアポスターをプレゼント！



こなみっくす リレーコラム

第13回 YUEI

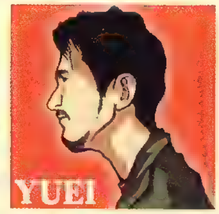
そういえばDes-ROWさんに「来月たのんだぜぇぇぇうへ♡」って言われていたような。でもまぁ、うへころ語なんて知らないぜ！ ナニ言ってんの？ って感じでスルーするつもりだったんだけど、しっかり別から催促がきちゃった……。アハ。

「ところでYUEIって何者よ？」って方しかいらっしゃらないと思うので軽く自己紹介を。主に、『GuitarFreaks』、『DrumMania』シリーズでHandsome JET Projectやピンクカプセルという名義で楽曲を作ったり、ギター弾いたり、おねだりしたりしています。でも最近はみんなの面倒見役にまわっているような気がします。

しかし、思えば『GUITARFREAKS』のときに横目で眺めつつも『2nd』で本格参入してからギタドラも『V3』までできちゃいましたか。もう何年になるのかしら？ と思いふけるBEMANIシリーズ10周年目。昔々泉さんがとなりに座っていたことがあって、そのときにギターの格好よさに目覚めて「あ、あの、泉さん……。ギター教えてください！」というと、泉さんはニッコリ笑って「はい、これ貸してあげるから、練習してみな」つっていきなり12弦ギターを渡されたなぁ……（実話）。って感じで、まぁあまり自分のことで語ることが無いので、今回はそんなツワモノのビーマニアーティストたちの生態でも書こうかしら。

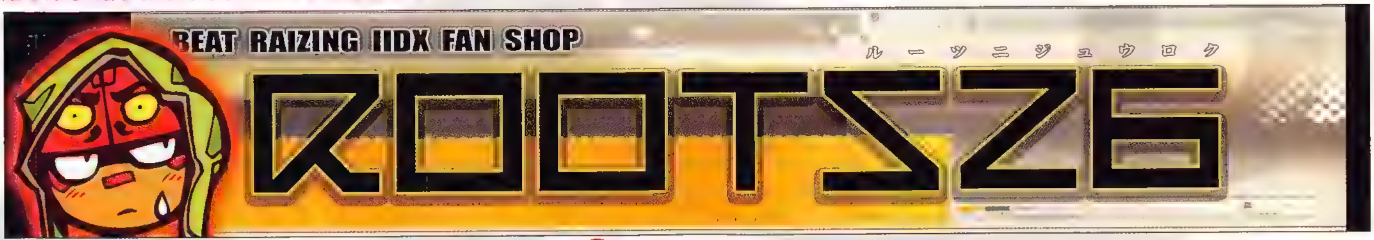
まず基本的にB型が多いんじゃないかと思います。純A型環境で育ってきた僕には非常にカルチャーショックの連続であり、なんてわけの分からない人種が集まっているのだという印象が（今でも）ぬぐいきれません。いきなり聖なる剣が置いてあるとか言ってはしゃぐし、それをだれだれが持つと重さを感じないとか言ってるし、あそこに光る塔があるから今から攻めるぜぇぇぇとか叫んでるし。あなたの持っているそれってただの海外土産モンやん……。しかも切っ先上げてかっこよく構えてるけど、二の腕プルプルしてるやん……。その先に見える光る塔ってただのオフィスビルやん……と。皆さん相当ディープな妄想世界で生活されているようですね。でもまぁそんな中からポロッと出てくる音楽にどこか惹かれるのでしょうね。と一応フォローくらい入れておきましょう。

さて次回は2007年1月26日にアルバムが発売されたばかりの「秋桜」さんにバトンタッチです！ 実はあんまり面識無いんだけれど2005年夏、横浜の赤レンガ倉庫で見たような見てないような。今度会ったら声かけてね、と伝言。んじゃ。



次回は秋桜のお二人が登場！

贈る方も、贈られる方もドキドキする季節です♪





キャラクターランキング TOP3



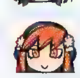
彩葉「ま、まー義理やしギリギリやし……どーしよ？」

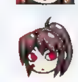
緋浮美「彩葉……。やっぱり、神崎の弟へ……やろか？」

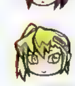
津軽「う〜〜ん。どう言えば……。う〜ん。」

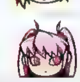
キャラクター説明

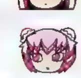

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。


『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。


『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。


『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

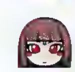

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。


『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘


『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。


『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。


『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。


『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。


『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。


『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。


『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。


『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。


『ケイナ』
パソコンジャンキー。
財閥の出身。

IIDXイラストギャラリー

「ROOTS26」は随時投稿募集中です。多少前後はありますが、毎月20日までに届いた投稿が翌月末売り号に掲載の可能性があります。例えば5月号（3月末売り）に掲載希望の場合は、2月20日をめどにご応募ください。季節モノに挑戦する人はご注意を。



（兵庫県　真琴さんと猫太さん）

「さて、彩葉さん。先程のちょこれいと。どなたにお渡しするのかしら」

「えっ？　だ、だれでもえーやん。ヒー姉ぇには関係……ひぃッ！」



（北海道　よじさん）

「（スタスタ……）そーいえば鉄。バレンタインの寿司ってあるのか」

「江戸っ子にゃ関係ねぇ！……って、あれ？お前隣のクラスの、え……俺に？」



（群馬県　赫吏さん）

「（ザッザッ）あ……居た（～～頑張れツガル！頑張れツガル！　がんば……）」

「お？……おー。何だ。その。な、なニか、お、俺にヨ……用、カ、ヨ」

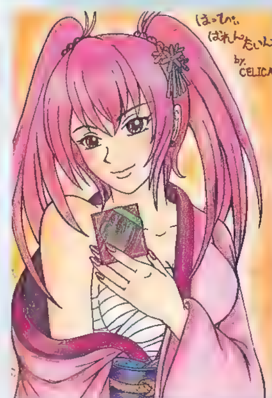
「べ……べっつに～。（ザッザッザッ）（は、はぅ～やっぱ駄目ェ～）」



（千葉県　蒼柿古龍さん）

「できたッ！　綺麗にラッピング～！　か～ん～せ～い～ニャ～ッ！」

「そういえばあの娘……だれに渡すつもりかしら？」

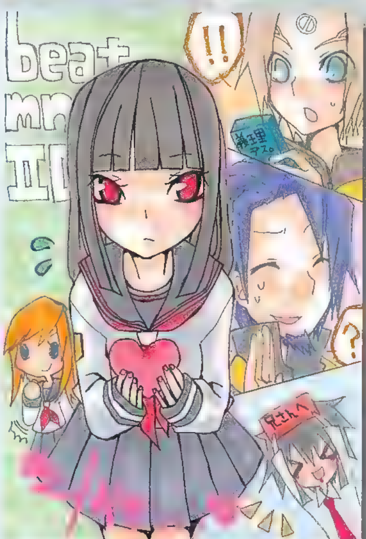


（長野県　猫影さん）

「えーと。この角度で大人っぽい色気を振りまきつつ……。はっ!?」

「セリ、鏡の前で何やってるの。……絶対駄目だからね。今のカッコ」

「いやその……。ははは（カァ～）」

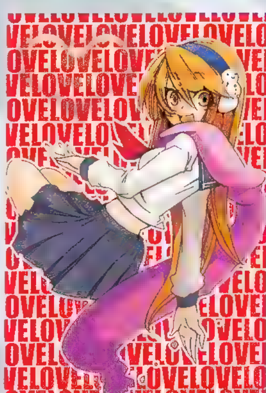


（福岡県　灰音さん）

「……。な。なな。い、いいんですか（くっ！　義、義理や……）」

「え……。えぇとワタシに……？（やっぱりシャベりませんねぇ）」

「おお！　妹よ！　兄さんは……兄さんはうれしいぞぉぉぉ○×※▽○！」



（群馬県　旭川さん）

「髪良し！　マフラー良し！　リップ良し！　チョコ良しッ！　出陣やー！」

「（ス～ッ）彩葉さん。どちらへお出かけ？こんな時間に……」

「ぎゃぁ！　ひ、ヒー姉ぇ？　ど、どこや!?」



（秋田県　keiさん）

「ふ、バレンタインめ。何様なんだか……。2月といえば節分様よ……」

「そうそう。やっぱ日本の伝統忘れちゃいけないよな……ふふ。」

「ふふふ。ふふ……。（はぁぁぁ～。ら、来年こそ……）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（173ページ参照）

※随時募集中ですが、アルカディア5月号（3月末売り）に掲載希望の場合は2月20日締め切りです

DJ NUMBERS

夏が好きです。私の名前だもの。海デス♪　にゃーにゃーウミネコですにゃー♪

いぇい！　夏天と書いてシアティエン♪　皆からはシアって呼ばれてるネ。13歳……らしいです。この間、初めて知ったんだけどね(笑)。

どうやら私は昔むか～し、あまり覚えてないけど海で遭難したらしいのですよ。南の島のとある国で、死にそ～な私をダディこと○○が助けてくれたんだそうデス。やー、よかったよかたー。ぼんやりと覚えてる感じだけどネ。それからはダディとともに世界を飛び回っていたネ。片言だけど、立ち寄った国の言葉はちょっと覚えていたりもするのデス。

いぇい！　偉い？　偉い？　結構大変だったヨ～♪　ダディのピアノは世界でも指で数えるぐらいに凄いんだって。どこかの国の偉そうなおじい様が言ってたヨ。あんなポワポワした感じのダディのくせにネ～。

歌も歌ってるのです。ダディのピアノに合わせて歌うの。歌っているときは何だか自分に羽が生えたみたいな感じになるヨ。ステージで歌うのは、飛んで行けそ～なぐらい楽しいんだよ～♪　そんな感じで世界を巡り、ダディの故郷の日本へ。日本に来たのは３回目だったかな？　でもステージで歌わせてもらったのは日本では初めてなのでしタ♪　日本のお客さんは礼儀正しくて好きです。ダディの国だからってこともあるカモ(笑)。

で、本題はこれからこれから～。な、なんと私の本当の家族が見つかっちゃったのですヨ。(……正確には見つけられたんだけどネ)

幼いころに海で生き別れたナイアお姉ちゃん(超ビューティホーなの)と、香港に居るパパとママ。星龍華の叔父さん。家族が一気に増えたネ♪……でもナイアお姉ちゃんもよく私、わかったよね。私と別れたのって、まだ私が小さいころだもの。いや～、これってやっぱり「運命」の力ですヨ♪運命♪　ジャジャジャジャーン♪　ま、私もお年頃の13歳……だったわけでかなーり混乱……したネ。ダディはどうしても私のダディなわけで、いきなり離れて生活をするのもいかがなものかと……。

でもね……、感じちゃったのです。言葉だと難しいんですけど。なんていうかね～「ぽっかぽか」なの。ナイアお姉ちゃんの心がとにかく「ぽっかぽか」なのデス。ダディと一緒。ダディは相変わらず世界を飛び回っているけど、必ず日本に立ち寄ってくれて歌のレッスンをしてくれるし、ステージでは私も歌わせてもらってマス。日本での生活もちょっと慣れてきたし、同い年の友達だってできました♪　ツガルっていうの。面白い名前。ジャパン独特の響きですニャ～♪

そんなわけで、私は今日も星龍華にいます♪

お姉ちゃーん！お昼の皿洗い終わったよ～♪(カチャ)
えっ？　いつもより速くないシア？

どれどれ…？ウン。ちゃんと洗えてる
今日は特別な日なのデスよ～。

？　何か予定あったかしら？服はこの前買ったし……。
さっき電話があったネ♪ダディが来るって！

え……？　○○さんがココに？い、今から～～？
ウン♪　もうそろそろ着くんじゃないかニャー。

ちょ……もうシア～！お姉ちゃんにも言ってよ～。わ……私、変じゃない？
お姉ちゃん気にしすぎ～。超ビューティホー♪全然大丈夫だよ～。

だ……だって～。シアの命の恩人なんだから～。
そんなに緊張しなくてもいいって～。何度目ネ～。

な……何回会っても緊張するわよ。シアを無理やりアタシが引き取っちゃってるんだから～。
もう。違うでショ？私が一緒に暮らしたいって言ったの♪

で……でも○○さんは、一人になっちゃって……。
いやいや。もともとあの人は一人でブラブラするの好きだしネ。

あ…来たみたいデスよ～行ってくるネ♪
わーッ。ちょ、ちょっと待って～。お化粧～！　鏡～。

(カラーン♪)こんにちわ～(×2)
アレレ？　違った～。いらっしゃいませ～。エリカさんセリカさん♪

アレ？　ひょっとしてランチタイム終わり？
だからお昼の休憩時間って私が言ったじゃない。もう！

ん～ん。全然オッケーデスにゃ～。お姉ちゃーんエリカさんとセリカさんー！
(パタパタ)え……。もう！　びっくりさせないでよ。二人とも～。

⁉　ど、どーしたのナイアさん。そんなにファンデーションたたいて……。
わッ！　真っ白！もともと美白なのに！ナ……ナイアさん⁉

え……。ほほほ。いや、こ……これは別に。ちょっとお化粧直しを……。
実は私のダディが今から来るのデスよ～。

あーっ！　前に言ってたシアちゃんの命の恩人？の人だっけ？
兼、育ての親父でございますデスにゃー♪

今来るの？　へー見たいな～何やってる人だっけ？
のんびりした音楽家さんなのデスよ。

へぇ～。凄かねー。音楽家か～。
あ……昔、少しだけナイアさんから聞いたことがあったかも……。たしかピアニス……

(カラカラーン♪)こんにちわー。シア～？ダディが来たぞー。
あ!!!　ダディ～♪

わわわーっ⁉ちょ、ちょっとお化粧直してくる。
も～。初対面でも無いのに～♪さ、こっちーダディ♪

こらこら。シア引っ張らないで。ハハ、元気だったかい？
ウン♪　勿論ネ！あ……こちら姉さんの友達の……

あ……どうもはじめまして。セリカといいます！
私はエリ…………⁉

どうぞよろしく。……？……？　僕の顔に何か付いてます……か？
……………………貴方は……

ど……どうしたのエリ？そんな怖い顔……。
セリカ……この人から離れて早くッ！　帰るよ!!!!

ええッ⁉?
早くッ！！

……⁉?？　あ、あの？どうし……
…っ…ったいに……ない絶対に！　許さないッ！

(セリカの回に続く)



歌姫は13歳。ただ今家族愛、満喫中。

IIDX NUMBERS CHARACTER：08
NAME：XIA（シア）/夏天(シアティエン)
本名:アルア
AGE:13
BLOOD TYPE:A
BORN:HONG KONG
FAVORITE:歌、本、お姉ちゃん、ダディ、家族

香港生まれ。幼いころに海難事故で漂流し、南の島国へ奇跡的に流れ着く。偶然島に居合わせた男の手により一命を取り留め、「夏天」と名づけられ養女に。あまりに幼すぎて過去の記憶はおろか、家族も覚えていない。男は世界を股にかけるピアニストであり、夏天も行動をともにし成長していく。男を「ダディ」と呼び、実の父同然の関係になっていった。

各国で片言ながら言葉を覚えていくが、どれも深くは学べず母国語が無かった。ピアニストはそんな彼女を見て、どこかに落ち着かせて学ばせた方がいいかも知れないと常々考えていた。そんなある日、男の故郷、日本で男のコンサートが開かれることになる。夏天も年齢に似合わぬソプラノの力量や、まだ幼い年齢ということもあって期間中、マスコミに数多く注目された。それをTVで観た実の姉、ナイアがコンサート会場に現れ、急遽自分の出生を語られる。「アルア」と初めて呼ばれた自分の名にむず痒さを覚えつつも、夏天はナイアの顔に不思議な面影を感じ、DNA鑑定にも応じることに。結果、本当の姉妹であることが分かったときの姉や、香港から急遽駆けつけた父と母の涙まじりの笑顔は、夏天にとって新たな人生の最初の記憶になる。

以来、実の姉との日本での生活が始まり、中華料理店「星龍華」を手伝いながら、養父であるピアニストとの歌のレッスンをこなし、失っていた「家族」という時計の針をゆっくりと回し始めている。

トップランカーに近付くためのコーナー！

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求していく当コーナー。今月はKURIBOU氏にオススメの1曲について語ってもらったぞ。後半では、BATTLE MODEについてトップランカー決定戦出場者の3名にアンケートを実施！インタビューは2タイトル決勝大会出場者LOST氏！

GuitarFreaksV3 KURIBOUが語る“Go my way”

『GuitarFreaksV3』でKURIBOUのオススメ版権楽曲“Go my way”。高難度のオープン譜面から初心者の練習になるギター譜面のBasicまで難易度が幅広いこの楽曲について、本人に語ってもらった。TVのCMでも使われていたお馴染みの楽曲で、個人的なオススメポイントから、初心者向けの基礎攻略についてまで踏み込んでもらったぞ。

“Go my way”
『V3』から収録された版権曲。幅広い難度でどのプレイヤー層にも人気が高い。OPENPICKはLV61の中でもかなりの難度。


講師：KURIBOU

みんなが楽しめる「スルメ譜面」

——この曲を選んだ理由は？

KURIBOU　この曲は『V3』で初めて触った新曲なんですよ。自分が大好きなお茶のCMに使われていて知っていたので、「あ！　これ聞いたことある!!」と早速やることにしました。EXT-OPENPICKのレベルも61とそこそこだったので、ウォームアップに最適かと思って選びました。

——プレイしてみた感想は？

KURIBOU　初プレイ時は……Bでした（笑）。最後の怒とうの5連に最初は目が追い付きませんでしたね。今でもつなぐのは難しいです。自分の中では最強のLV61ですね（苦笑）。それと、この曲はいわゆる「スルメ譜面」ってやつなんですよ。やればやるほど面白さが出てくる譜面なんですね。特に、自分が「この曲はスルメだ！」と思った理由が、ワイリングです。自分は過度のディレイワイリングプレイヤーなので、この曲のようにいっぱいワイリングがあったり、連続でワイリングが来る譜面はやればやるほど面白く感じますね。興奮モノです（笑）。

——レベルが高く難しそうですが、初心者にもオススメする理由は？

KURIBOU　BASIC、ADVANCED、EXTREMEのどれも一筋縄ではいかない難しい譜面ですが、BASICでは8分間隔のダウンを延々と刻む練習、そして2-1の形の3連など、初心者が習得しておくべきテクニックが目白押しです。知っている曲だと体がリズムを知っているので、プレイしやすいのもポイントです。この機会に腕を上達させ、GuitarFreaksの奥深い楽しみに踏み込んでもらうことができたら、と思います。

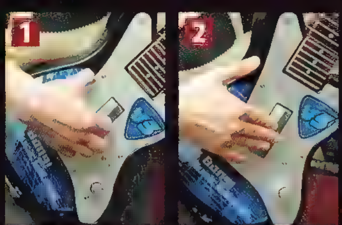
OPENノーツの捕らえ方～ピック編～

OPENノーツも、弾き方は「ネックボタン二つ押しの2連とネックボタン一つ押しの3連」と同じです。しかし、押すボタンが増えることはタイミングを取りやすくなることにつながり、容易に三つ目も取れるようになるのですが、「離して弾く」となると、少しコツがいります。

OPENの方は、まず3連の一つ目と三つ目を見てみましょう。ここは、サビで繰り返す「1個押し→OPENの8分」にアップが入っただけです。考え方はこれでOK。OPENにするとき、ボタンを押す代わりに体をちょっと動かしてタイミングを取りましょう。あとはピックを弾く形です。



OPENピックに対応した後は、しっかりと押して取りこぼさないようにしよう。


写真**2**は親指と3本の指をグッと立てるように弾くと、よりオルタをしやすくなる。

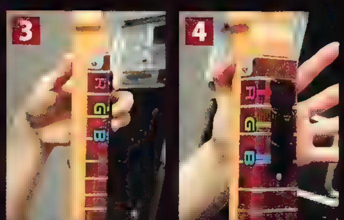
オルタにはさまざまな形がありますが、ここでは二つ紹介します。まずは一般的なオルタです。ピック、親指の腹でダウンして、写真**1**のように人差し指・中指・薬指の三本の腹でアップする方法です。（ダウンする指とアップする指が平行になっている状態）。

もう一つは、写真**2**のように、腹ではなく、指先でアップする方法です。写真**2**の方は早いオルタに使えるので、“Go my way”が早くて行き詰っている方は、ぜひ試してみてはいかがでしょうか？

OPENノーツの捕らえ方～ネック編～

OPENノーツの基本は簡単で、ただ「ネックボタンを押さずに弾く」ことを念頭に置くことです。ただし左手を全部開いてしまうと、ネック部分の手の位置がずれて次のネックを押せなくなります。ということは、どれか一本の指を添えなければなりません。

それは、一番動かさず、かつ左手を固定できる便利な指、親指です。右の写真**3**、**4**は例ですが、ネックを押す2連とOPENノーツ1つの3連はOPEN譜面の基本なので、ぜひこの形を覚えて練習してください。


親指で固定することで、ネックボタンを外しにくくなる。自分に合ったポジションを探そう。

クセになる ディレイワイリング

ワイリングに成功すると、「上げた時点でのCOMBO数×3000点」のボーナスがもらえます。このCOMBO数によってボーナスが変わることが、ディレイ（遅延）ワイリングの重要なポイントです。

ワイリングは弾いてから1秒後まで遅らせても受け付けてもらえます。その1秒の間にノーツがあれば、そのノーツをCOMBO数として稼ぐことによって、ノーツ一つ分なら弾く前より3000点多くボーナスがもらえるわけです。

GFのランキングを見ていただくと分かりますが、だいたいみんな3000の倍数の差で勝ったり負けたりしています。それはこの遅延の差なのです。

タイミングよくポイントがくる曲であれば、それに合わせてディレイワイリングをするのもいいが、難度が上がるにつれワイリング自体が難しくなっていく。突き詰めていけば難しい運指やオルタをこなしながらでもできるようになるが、最初のうちはミスも出やすい。まずはワイリング自体の練習をし、慣れてきたら徐々にディレイワイリングを織り交ぜて点数を稼いでいこう。ワイリングが重要項目になってくるのは、通常のプレイだけでは差が付かないほど高レベルの接戦のみだ。（赤男）

“Go my way”のディレイワイリングポイント

基本的にワイリングは「ギターの音の区切り」に設置されていますので、ワイリングポイントはどの曲も覚えやすいものが多いです。“Go my way”はあまりスキマの無い譜面なので、ワイリングも取りやすい構成となってます。

“Go my way”のポイントとして、GF特有の「ディレイ（遅延）ワイリング」が難しくて楽しい曲だということもあります。その一番のポイントが最後の5連が続くところのワイリングです。こちらは5連をしながらコントローラーを上げたり下げたりするという、とても難しい作業がありますが、これをうまくできると、そう快ですね。まぁ大半はうまくいきませんが……（笑）。

“Go my way”は、そのほかの遅延箇所はすべて基本的なものなので、ぜひ練習されてみてはいかがでしょうか？

フレーズの「決め」や曲が盛り上がる部分に合わせてワイリングがくるので、「ンッタ」というように少しためてから上げることを意識すると、ディレイワイリングが決まりやすい。連続で来る場所は上げ下げしてワイリングを狙う必要がある。しっかりとコントローラーを持って、固定しておきたい。（赤男）

ワイリングとは？

ギター型アイコンがノーツとともに流れてきた際、タイミングを合わせてギターコントローラーを傾けること。ノーツを弾けていないと反応せず、受け付け時間はノーツを弾いてから1秒以内。成功時はボーナスがもらえる。



左のように少し傾けただけでも、ワイリングはしっかり反応するぞ。



GuitarFreaksの基本は版権曲に詰まってる!?

“Go my way”から始める『GFV3』

版権曲で基本を学ぶ

「うまくなりたい」と、「ゲームを楽しみたい」。この二つをかなえてくれるのが版権曲です。版権曲は皆さんの知っている曲ばかりです。有名なアーティストの曲、CMに流れている曲、昔懐かしの曲、どれもご存知なものばかりだと思います。その一つに“Go my way”があります。それでは、早速解説していきましょう。

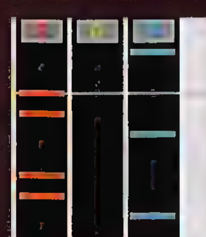
版権曲の最大の利点はプレイする前からリズムを体が覚えていること。好きな曲であれば、なおさらリズムは分かりやすい。初めてGuitarFreaksをプレイする人は、自分がよく知っている曲のBasicなどを選択して基本的な要素を学ぼう。

版権曲のBasicの難易度は10～25の間と、初めてGFに触れる人でもできるような難度になっている。初めてプレイしようと思っても分からないという人は“Go my way”から入って、いろいろな版権曲を選んでみてほしい。（赤男）

2-1の3連オルタ

“Go my way”

BASIC
3小節目



これぞ基本です！　BASICなので、速さは8分と遅いのですが、最初はこれで練習しましょう。色もすべて一色なので、練習にはもってこいです。このオルタをマスターするだけで、選曲や楽しみ方に幅が広がります。慣れてきたらいろいろな版権曲に手を出してみましょう。案外あっさり弾けたりするかもしれませんよ!?

最初は指が動かしにくいが、スムーズに指を動かせるまで練習するとほかの箇所でも応用が利くようになる、最も基礎的なポイントだ。人差し指から薬指に押しかえるときに違和感が無くなるまで反復練習をしよう。（赤男）

8分間隔のダウン

“Go my way”

BASIC
11小節目



この地帯はずっと同色の8分が続きます。ここはオルタでしてもいいですが、すべての基本となるダウンでいきましょう。このくらいの速さをダウンでできるだけで、ほかの曲もダウンでできるようになります。ダウンはこのゲームをする、そしてパーフェクトを出す基本のやり方です。知っている曲で楽しめて、腕が上達する版権曲は一石二鳥なんです。

ダウンだけでなく、オルタにあまり慣れていない人はここで基礎練習をするのもアリ。左ページ写真2のような形で連続するオルタの練習をしよう。ゆっくりなのでタイミングもうまく取れるはず。ダウンとアップを繰り返す練習にも最適だ。（赤男）

GuitarFreaksV3、DrumManiaV3

BATTLE MODEで常勝を狙う

『V3』から登場した、全国のプレイヤーと腕を競い合える「BATTLE MODE」。今回は、トップランカー決定戦決勝大会進出者の3名に「BATTLE MODE」について聞いてみた。安定して結果を出すための方法とは……？

注目ポイントは「武器曲」！

今回キーポイントとなる言葉、「武器曲」。得意曲と意味は近いが、「この曲を選べば絶対負けない」、という対戦する上での「武器」になりうる曲のことを指す。「自分だけが得意な曲」を作るには、だれもがあきらめるような高難度曲を練習したり、得意曲を鍛錬して絶対ほかのプレイヤーよりも高い点数を出せる、という状態まで高めることが必要。



710BO-YA

『GFV2』、『ポップン13』東北エリア代表のプレイヤー。普段はFJTK（フジタカ）という名前でプレイしている。

COMBO重視で差を付ける

普段の選曲は"DD"系や佐々木さんの曲など高難度系のNORMAL、たまに変則曲のCOMBO重視です。

特に武器曲としてよく選ぶのが、"SAY"（ギター）のCOMBO重視です。武器曲の大半は「コンボを切る要素がある曲を、COMBO重視で選曲」という形になります。例えば、"Aithon"（ギター）、"r.p.m RED"（ギター）、"CaptivAte～裁き～"（ベース）などですね。特に"CaptivAte～裁き～"は、EXTよりもADVの方が苦手という人も少なくありません。

俺の武器曲への対策は、いろんな曲や譜面をこなすことです。大差で負けた曲は練習して、次の日には自分の武器曲になっているのが理想です。ほかにも普段ベース譜面をやらない方や、選曲がどうしてもスキル対象曲や好きな曲に偏る方もいるので、そこを突くと意外な武器曲になると思います。

「あの曲のギター譜面やってないな、この曲のベース譜面やってないな」と相手に選曲されて思うことがよくあります。COMBO重視で相手に大差を付けられて負けることもあります。つまり、自分が譜面を理解していて、かつ相手はその譜面を知らないだろう、という曲が武器曲になったりしますね。（710BO-YA）

意外性のある楽曲で相手の意表を突くことも有効。ただしそのためには、自分自身がさまざまな曲と譜面について知っていなければならないのだ。（赤男）



LOST

『DMV2』、『IIDX』四国中国エリア代表のプレイヤー。メインは『GF』とのことで今回は『GF』についてコメントをもらった。

勝つことより、負けないこと

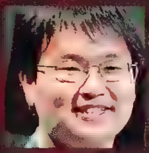
GFのBATTLE MODEで勝つには、「勝とうとするより負けないようにすること」だと思います。そのため、あまりにもできない曲は使わないようにしています。高難度曲で攻めるより、ある程度の曲でしっかりプレイした方が勝ちにつながると考えています。

選ぶタイプは、たいていの場合NORMALにしています。圧倒的な点差は無くても、一番無難に「負けない」のはNORMALだと思っているからですね。

COMBO重視は、「スキル○○位」のように明らかにうまいと分かっている方に使うくらいですね。曲の中盤に数箇所難しい切りどころがあり、「自分はフルコンボする自信があるが、相手は切るだろう」という曲をCOMBO重視で選ぶと効果てきめんです。一般的に苦手な人が多い3連曲（"Dragon Blade"、"Black Sheep"など）が強いです。（LOST）

COMBO重視は、自分が切ってしまうと逆に大差を付けられる諸刃の剣でもあるのだ。（赤男）

結果として自分と相手との勝敗が生まれるBATTLE MODEですが、あまり勝ちにこだわり過ぎるのもよくないと考えています。自分に突出した得意曲があっても、そればかり選ぶのは自分にとっても相手にとってもよくないと思うので、僕は幅広い曲を選んで、楽しみながら遊んでいます。（LOST）



DEFEAT

『DMV2』関東・甲信越2エリア代表のプレイヤー。実力の高さは折り紙付きで、優勝候補の一人だった。

集中できるのがうれしい

選曲については、基本的に中難度の曲や、自分が好きな曲を選んでます。勝ちにいくときは高難度系の曲を選んでいます。

基本的にはPERFECT重視でバトルに挑んでいるんですが、「武器曲」を選ぶときはCOMBO重視ですね。"The Least 100sec."とか（笑）。（DEFEAT）

つなぎがうまく、コンボをほとんど切らないDEFEAT。「武器曲」の場合は、710BO-YAと同じく、譜面難度が高い曲で相手とのコンボ差を開くことが目的のセレクトになるようだ。（赤男）

BATTLE MODEはとても良いモードだと思います。偶然ほかの店に居た知り合いと当たったときなどは、とてもテンションが上がります（笑）。バトルということで集中もできて、いつもできないようなところがつながったりと……いろいろと楽しんでいます。スコアランキングに反映されないのはちょっとさみしいですけどね。（DEFEAT）

顔見知りの強敵とあたったときは、「これは負けられない」という緊張感からいつも以上の実力が引き出されることが多い。普段なら絶対コンボを切るところでもつなぐことができたりと、程よい緊張が生まれて集中力が高まるからこその記録更新である。（赤男）

BEMANI研究コラム

トップランカー決定戦決勝大会においては、ファイナルラウンドのみ各プレイヤーが自分で選曲して争った。これはBATTLE MODEと非常に似た仕組み。勝ちに徹すれば、相手の心理を探りながら自分が勝てる曲を選ぶことになる。

だが、いざ決勝大会が始まってみると、自分が勝つための選曲ではなく、相手を考えた選曲となっていた。あくまでも自分が勝つことだけではなくその中においても雰囲気を大切にするということを優先したからである。ファイナルラウンドに出場したプレイヤー全員は負けるために選んだわけではなく、その中で勝つつもりでいたのはもちろんだろう。

BATTLE MODEでも同じことがいえる。もちろん対戦が始まれば真剣勝負なので勝つための選曲をするのも大切だが、相手も自分も楽しめる選曲をすると両者ともうれしい気分でプレイを終えるはず。BATTLE MODEは勝敗を競うためだけにあるのではない、ということは確かだ。

しかし相手の弱点を攻めるのも兵法の一つ。結果が伴わなければプレイしていても楽しくないのは事実である。その辺りの線引きをうまくするのはプレイヤー次第といったところだろうか？（赤男）



ファイナルラウンドで楽しそうに会話していた3人。自分だけではなく、相手や観客まで楽しませる選曲は、簡単ではないだろう。

INTERVIEW with TOP RANKER

「beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY」&「DrumManiaV2」

2部門決勝大会進出

LOST

今大会2部門出場を果たしたオールラウンダー、LOSTにインタビュー！

幻に終わった4部門出場

——トップランカー決定戦を振り返ってみていかがでしょうか？

LOST　僕は県外に出ることがあまりなかったので、いろいろな地域の方々のプレイを拝見できて、いい刺激になりました。今まで交流の無かった人たちと関わりが持てたことも有意義でした。また開催してほしいですね。

——4部門での出場は狙っていたんでしょうか？

LOST　最初は出るつもりは無かったんですが、どうせ三つ出るなら四つ出ても一緒だろうと思って狙い始めました。ただ、どうも僕は簡単な曲でスコアを狙うのが苦手らしくて……。いまいちスコアが伸びませんでしたね。

——複数タイトルに参加しようと思ったのは？

LOST　あのころは全部がメインで全部がサブというような矛盾した状況だったんですよ（笑）。一つのタイトルを10頑張るのではなく、それぞれ四つを2から3ずつ頑張るという割合にしていました。だから、どれもそれなりの結果は出せるかなと思ったんです。

——普段はどのタイトルをメインにプレイされていますか？

LOST　今はGFが一番多いですね。次いでDM、IIDX、ポップンです。メインでやっているGFで出場できなかったのは、とても悔しかったですね。ファイナルラウンド3曲目まではいいリズムをキープできていて、「これはいける！」と思っていたのですが……。悔しさのあまり、落ちてしまった後でもかなりやり込んでいました（笑）。オプションやバネの関係でGF部門は苦労した方が多いと思いますが、同じエリアのBOBSAPPEさんが決勝大会で頑張ってくださって、中国・四国エリアのプレイヤーが準優勝、ということはすごくうれしかったですね。

きっかけはポップン

——BEMANIシリーズを初めてプレイされたのはいつごろでしょうか？

LOST　一番初めにプレイしたのはポップンでしたね。小学生のころ、二人の姉に連れられて出かけたときに3人でわいわいやっていた覚えがあります。あのときは『ポップン3』だったかなぁ。やり込み始めたのは『7』のころでしたね。従姉が遊びに来たときにCSの『5』を持って来ていて、しばらくやってみたら面白いなと。

——ほかのシリーズをプレイし始めるきっかけは何だったんでしょうか？

LOST　ポップンを始めて半年弱経ったときに、たまたま一緒に居た従姉がDMを見付けまして。同じゲーセンの、せいぜい十歩歩いた程度の距離にある筐体にそれまで気付いてなかったんですよね（笑）。それまで音ゲーはポップンとDDRしか存在しないと思ってましたね。それで同じ性質のゲームなんだな、というのに気付いてやってみました。DMはオートバスで始めたのでポップンと同じ感覚でできたのですが、GFは「なんだこの難しいゲームは」と思っていました。当時はメインのゲームになるとは微塵も思っていませんでしたね（笑）。

大会を振り返って

——多くのタイトルをプレイされていますが、決勝大会でほかの出場者のプレイを見て、いかがでしたか？

LOST　やはり全タイトルにおいて、目を見張るものがありましたね。たとえば、これは大会の中でなく、テストプレイ時の話なのですが、DM部門のDEFEATさんが"Herring roe"のEXTREAMでいきなりSSを取っていたのには本当に驚かされました。「いや、マジかよ、次元違い過ぎだろ（笑）」と一人で言ってたのを覚えています。

——ほかのタイトルについてはいかがでしたか？

LOST　IIDX部門ではやはりFINE*さんのプレイに感動させられましたね。ファイナルラウンドの3曲ともAAA、というのには貫禄を感じました。ポップン部門では、皆さんと、僕を含む地元の人たちとの押し方の違いに驚きました。僕の地元では「肘押し」と呼ばれる押し方ができる人は、まず居ないんですよ。あれをバンバン使えて、しかもCOOLで拾えるのがすごいなと思いましたね。GF部門は、何よりもファイナルラウンドの選曲が良かったですね。あれは熱い。会場もすごく盛り上がっていましたね。「ああ、楽しそうだなぁー、俺も出てぇー！」ってテンション上がってました。（笑）

HOW TO BE AN ALL ROUNDER?

各タイトルを通して一貫性を持つ

——複数タイトルでうまくなるための秘訣があれば教えてください。

LOST　画面の中身をそろえるようにしています。ポイントは、体感速度が同じになるようにオプションで調整することですね。具体的には、GF、DMは両方にDARK、GFはハイスピードが8.5倍でREVERSE、DMは5倍を付けています。ポップンとIIDXはBPMによってスピードが変わるので、できるだけそれに近いスピードにしています。この二つにもDARKがあれば付けたいところですね。さまざまなオプションがあるので、プレイしやすいようにカスタマイズしてみてください。



「オブジェの落下速度を統一する」という考え方が特徴的。各タイトルを通して一貫性を持たせることが秘訣だ。

どのタイトルでのプレイも、ほかのタイトルに生きるもの



PROFILE

トップランカー決定戦4部門中、3部門においてエリア出場。そのうち2部門で決勝進出を果たしたすご腕オールラウンドプレイヤー。メインのGFは惜しくも出場できなかったが、その実力は計り知れない。

カートバトル、さらに白熱!!





MARIO KART ARCADE GP 2
マリオカート アーケードグランプリ

見た目はカワイイけど中身は本格派、アイテムを使った対戦が熱い『マリオカート アーケードグランプリ』。この続編が、さらにレースを盛り上げる要素を搭載して登場！ 今回は新要素を、一足お先に紹介するぞ！

マリオカート アーケードグランプリ 2
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：レースゲーム
- ■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ボタン＋カード
- ■発 売 日：2007年3月稼働予定
- ■使用基板：トライフォース

Text: カイゼルちくわ



音声実況追加!!



全員ひとかたまりの大混戦だ～!!

ワイワイ遊ぶのが楽しい『マリオカート』だが、音声実況が追加され、さらに盛り上がる!? レースのナビとしても、非常に便利な機能となること間違い無し！ ちなみに実況担当は、人気声優の山寺宏一氏だ！

ナムカムにも新フレームが！

プレイヤーの顔写真をプリクラのようにゲーム画面に取り込める「ナムカム」にも、新フレームが追加！ 爆笑フレームで相手を笑わせるのだって、立派な戦略の一つ!?



新キャラクター登場！



ワルイージと…

まめっち参戦!?

新キャラクターとして『マリオカートDS』で活躍したワルイージに加え、なんとたまごっち星からまめっちが登場！ そのカートの性能やいかに!?

マリオコインで賞品ゲット!!





アイテムやカートと交換!!

レース中でマリオコインをためていくと、アイテムやキャラ専用カートと交換可能！ 一枚のカードで全キャラで遊べる仕様なので、根気よくプレイを続ければ全アイテムを制覇できるはず！

こんなカートも手に入っちゃう!?



どう見ても『ゼビウス』の主人公機ソルバルウだが……。だれの車だ!?



トンデモ仕様のたまごっち星特製カート。こう見えて意外と速いかも!?

新コース、新アイテムも！

もちろんレースの要となるコースにも、新コースが追加された！ また、新アイテムも多数追加されているので、対戦に新たな駆け引きが生まれるかも!?



新コースはワルイージと、ヨッシーに関係が？ 新アイテムはどれも奇妙なものばかりで、効果が早く知りたい！





新アイテム「ウサミミ」…?

脳開発研究所 クルクルラボ

クルクルパークでエンジョイ♪ クルクルライフ!!

今回は全国のプレイヤーと交流が楽しめるクルクルパークについて紹介。もっとクルクルライフを満喫しよう！



脳開発研究所クルクルラボ
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：オンライン脳開発ゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：稼働中（2006年12月）
- ■使用基板：—

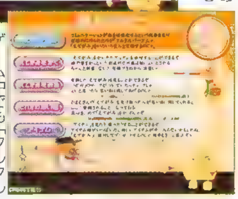
Text：飛鳥

ほかのプレイヤーと楽しく交流ができるクルクルパーク

クルクルパーク（以下パーク）は全国に居るクルクルラボのプレイヤーと「えてがみ」を使ってコミュニケーションが楽しめるという場所なのだ。人とコミュニケーションを取ることで脳の活性化が促されるというちゃんとした理由もあり、ゲーム本編での脳開発はもちろん、パークでコミュニケーションを取ることで、より一層脳の活性化が期待できるというわけだ。どんどん友達の輪を広げて、もっともっと脳を開発しちゃおう！　キミの「えてがみ」は、一体どんな人に届くのかな？



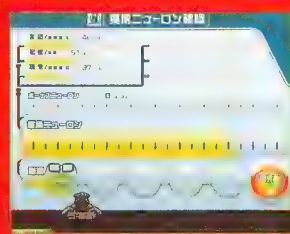
パークはキミの分身であるクルクルメイツが住む仮想世界だ。



ゲーム中でも「クルクルパークとは」を選択すると説明が表示されるぞ。

クルクルパークへ行くには？

パークへ行くには、e-AMUSEMENT PASSを使用し、なおかつプレイ結果によるニューロンを蓄積させて、階級を「研究員」に上げることが条件。階級の「研究員」は、初期階級である「見習い研究員」の一つ上の階級なので、プレイを続ければ必ず行けるようになるぞ。これから始めたって全然遅くないのだ！



プレイを重ねてニューロンをたくさんためメイツの待つパークへレッツゴー!!

クルクルパークで楽しもう！　その1 「えてがみ」を書こう!!

パークでプレイヤーができることの一つは、「えてがみ」を描くこと。パークに行ったら「えてがみをかく」を選択しよう。選択するとキャンバスが現れ、そこに文字や絵などを描くことができるようになるので、キミの個性を爆発させよう！　描いているときに間違えてしまったら右下にある「全消」を使って消すことができるほか、その左隣にある2色に分かれた部分をタッチすると、色を変えることができる。ほかにも入手したアイテムを付けて送ることも可能だ。そのアイテムに関しては下の項目で紹介しているぞ。





クルクルパークで楽しもう！　その2 届いた「えてがみ」を読もう!!

「えてがみ」を描いた後にプレイしていると、ほかのプレイヤーから「えてがみ」が届くことがある。届くとパークの画面にNEWマークが表示されるぞ。





届いた「えてがみ」を見て気に入ったら「思い出に残す」ことで相手を評価できる。また、受け取った「えてがみ」にアイテムが添付されていることもあるぞ。

アイテムって何？

アイテムはオンライン対戦で「クルクルマスター」というCPUキャラに勝つことで手に入る。「クルクルマスター」は、まれに乱入してくることがあり、複数のキャラが存在する。右のカコミでも紹介しているが、何だかどこかで見かけたようなキャラたちの姿が……。かなりの強敵だが、「クルクルマスター」よりも最終的に成績が良ければ、優勝しなくてもアイテムが入手できるぞ。

「クルクルマスター」はそれぞれ得意なゲームがあるが、同じジャンルのゲームでも得意不得意があるので、勝つチャンスは必ずあるぞ！





クルクルマスターとは？

クルクル評議会により認められた特別なクルクルメイツで、パークの平和と繁栄を担う使命を持っている。中には特殊な条件下でのみ出現するキャラもおり、成績で勝るとアイテムが入手できる。



プレイヤーの分身"クルクルメイツ"に新たなキャラが続々登場！



前号で紹介したキャラ以外にもさまざまなクルクルメイツが登場するぞ。クルクル診断を受けることでメイツを変えることができるので、お気に入りのキャラが出たら変化させておこう！

ハミダシラボ

本作をプレイしていて、流れている歌が気になった人も多いのではないだろうか。注目なのは「クルクルラボのテーマ」と「クルクル☆ラブ」という2曲。この2曲は、なんとBEMANIシリーズでおなじみのコンポーザーであるdj TAKA氏の作曲なのだ。しかも「クルクル☆ラブ」はTOMOSUKE氏によるリミックスバージョンとなっている。ゼヒ豆知識として覚えておこう（笑）。

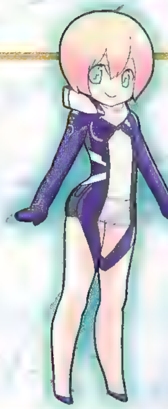


センコロのおへや

はいらんだ〜ず へうぃん!!

『旋光の輪舞 SP』を徹底的に応援する当コーナー。今回も濃ゆい情報を集めたぞ。冒頭のムック部分は曽我部氏が直々にコメントしてくれているのだ！　要チェック！

タイトルイラスト：高山瑞季



ムックのはなし

日本全国推定一京匹の血に飢えたセンコロファンのみんなこんにちはー！　修司・ド・曽我部おにいやんだよ！　……ムックの進捗について書けとわれたのですが「頑張ってる」以外言えないよなド修羅場です。またいろいろ描いたりしてますが、何か当初聞いてたより量増え（中略）期待しててください。2月16日に1580円（税込み）で発売予定です！

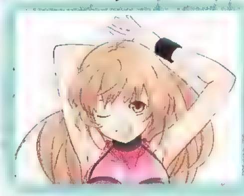


さまざまなイラスト、データはもちろん、未出の没案、描き下ろしも盛りだくさん！　センコロファンは必携のアイテムだ！

センコログッズ最新情報！

みんなが待ちに待っていたセンコログッズの最新情報をお届けしよう！　まず、今年春ごろに「下敷きコレクション」、「クリアポスター」、「マスコットコレクション」、「抱き枕」がッ！　さらには、チャンポとツィーランの塗装済み完成品フィギュア企画も進行中とのこと！　これで愛するキャラクターと四六時中一緒に居ることができるぞ。

サントラは残念ながら発売日がちょーっとだけ遅れて、3月予定に。期待しつつ、家でゲーセンでその耳に yack. サウンドを焼き付けておこう。





さまざまな種類のステキグッズがもうすぐキミの手元に届く！　あまりの期待にもう胸は張り裂けそうだ！

関東大会終了！

去る2006年12月17日、『旋光の輪舞SP』のグレフ公認大会「Do Loudly, ROUNDERS！」が開催された。埼玉はゲームファクトリーマグマ川越店で開催された決勝には、9店舗の予選を勝ち抜いた16名の精鋭が集まり、激戦が繰り広げられた。2ライフ制で争うダブルイルミネーション方式で、実力が反映されやすい大会を制したのは……。

詳しくは、132ページからのロングランゲームズブースターのリポートをチェック！



大いに盛り上がった『旋光の輪舞SP』大会。まだまだやり込む余地はありそうだ。

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER 出張版

[illegible]

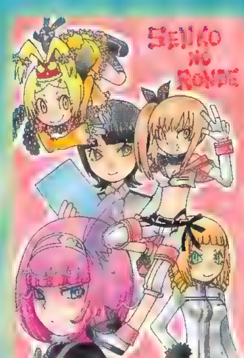


（香川県　ひまりさん）
☆彼らしい表情が素敵です。コレ見ると全衣装のエンディングがほしくなりますね！　死ぬ！



（北海道　GODさん）
☆一体どういう動機で描いたのか [illegible]







ほんわかムードでガチンコ対戦!?

のーコネパズル たころん

TAKORON ™

いよいよ全国稼働が始まる、痛快アクションパズルの決定版「たころん」。初心者でも分かりやすいシンプルなゲームルールに加え、やり込み要素も充実した本作。その製品版のモード解説から、実際のプレイに役立つ必勝テクニックまでをまとめてご紹介！



のーコネパズル　たころん
■メーカー：コンパイルハート／AMI
■ジャンル：パズル
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2007年2月上旬予定
■使用基板：NAOMI

Text.伊勢猫

友達との対戦プレイはもちろん とことんやり込むモードも完備！

レバーでカーソルを操作し、タコをボタンで回転させながら金網にまとめていく簡単操作の本作。その基本ルールは1on1の対戦形式で、相手フィールドに連鎖で発生するじゃまウニを送り込んで妨害しつつ、自分より先に埋め尽くせば勝ちといったシンプルなゲームルールだ。これに対して製品版で新たに追加された「とことんあそぶモード」は、対戦相手が居ないシングルモード。ひたすら降ってくるタコを相手に、どれだけ連鎖数やスコアを伸ばせるかを競う専用モードとなっている。

なお、初プレイはストーリー仕立ての「ひとりであそぶモード」がオススメ。操作方法を覚えてから、別のモードにチャレンジしよう！

ふたりであそぶモード



通常ルールの対人戦モードで、スタート前に難易度の設定が可能。これによって、ハンデ戦などを楽しむこともできるのだ。

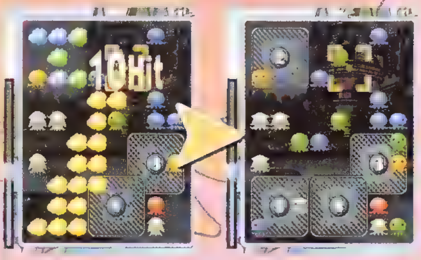
とことんあそぶモード



ひたすらハイスコアを目指す一人用で、時間経過による落下速度＆色数のMAX化が無い。腰を据えてじっくり遊ぶモードだ。

Cボタンで高速プレイ可能!?

カーソルを回転させるA＆Bボタンとは別に、ゲーム展開がスピーディーになるCボタンを実装。このボタンは通常時に押すとタコの落下速度が上がって、泡の出現時に押すと連鎖をキャンセル可能な優れモノ。対戦形式のモードであれば、より速くタコを処理して連鎖を組めるので、うまく活用して相手に差を付けよう。



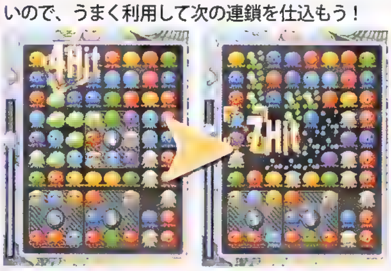
泡の出現中はタコの落下は止まっているが、Cボタンを押すと強制的に消去。さらに押し続けると、高速でタコが落下してくるぞ！

たころんのツボ

ここでは実際のプレイで役立つ、本作における必勝テクニックをまとめて伝授！　これらを知っているのといないのとでは、雲泥の差があるので、しっかりと覚えて効率良く連鎖を狙っていこう!!

1 連鎖で泡を作って落下を止めるべし！

タコの落下速度と色数は次第に増すが、金網で泡を発生させている間はタコが落下しない。このため、後付け連鎖で時間を稼ぐことによって、次の一手を仕込む時間を作り出せる。数字が大きい金網で発生させた泡ほど、消えるまでの時間も長いので、うまく利用して次の連鎖を仕込もう！



泡が出ている間は後付け連鎖を組むだけでなく、次の一手を仕込むチャンス！　泡が消える前に色をまとめておこう。

2 高速運びを覚えて手早く仕込むべし！

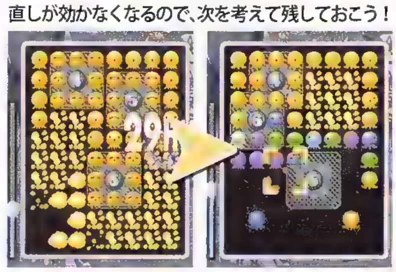
カーソル内のタコは回転移動するため、慣れないうちは思った場所まで運べないことも……。そこでオススメなのが、レバーとボタンを交互に入力する高速運び。具体的なやり方は簡単で、運びたいタコを進行方向へ移動→その方向へカーソルを移動→進行方向へ回転……と繰り返すだけでOKだぞ!!



右へ移動させたい場合、カーソルの後ろにタコを持ってきて回転→カーソル移動→回転と繰り返せば一つだけ運べる。

3 ダイヤの全消しは諸刃の剣と知るべし！

連鎖で増えるダイヤゲージがたまると、フィールド上を単色タコに変換可能なダイヤアイテムが出現。できるだけフィールドを埋めた状態で使うのがセオリーだが、ここで全部連鎖させてしまうのは考えモノ。落下速度＆色数が増した状態だと、立て直しが効かなくなるので、次を考えて残しておこう！



ダイヤで変換した後は、全消しせずに次の泡になる部分を残しておくのが基本。調子に乗って消し過ぎないように!!



リアル対戦麻雀、進化の極みへ！

日本プロ麻雀協会公認

MJ3 evo™

セガネットワーク対戦麻雀
MJ3 エボリューション

プレイヤーの心を掴んで止まない演出が秀逸な、セガのオンライン対戦麻雀ゲームの集大成『MJ3』が、さらに『MJ3エボリューション』へと進化！　今回は『エボリューション』で追加される新要素についての情報を一挙に公開するぞ。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2007年2月予定
■使用基板：Chihiro™

Text：カイゼルちくわ



サテライト実況導入！



ライブモニターで好評の実況中継が、各サテライトに導入された！　点差や対局の流れなどの解説は、初心者の強い味方に!?

来たあああああ!!

二人打ち雀荘で高め連発!!



独自のルールを採用している雀荘が多数用意された「雀荘モード」に、新たに「三人打ち」ルールを導入した雀荘が登場！　スピーディーな展開なのに高い役が作りやすい「三麻」ならではの、そう快な対局を楽しめるぞ。

店舗内イベントが突然出現！



各店舗内で、さまざまなイベントが突然発生する。いつイベントが開催されるか分からないため、毎日確かめるしかし!?
もちろん豪華な報酬も用意されているぞ！

謎の旅客船？



「雀荘モード」のマップに、謎の旅客船が時々現れるように……。船の中ではGOLDを賭け、順位に応じた配当を獲得できる。配当をさらに次の対局に賭けることもできるので、億万長者も夢じゃない!?

アイテム大増量！



アイテムの数は1400を超え、プレイヤーのアバター（分身）を自由に着飾れる。自分だけのアバターの姿をランキングに刻め！

新プロ雀士の参戦など、既存要素も充実!!

『MJ』シリーズならではの既存要素も、本作ではさらに充実。日本プロ麻雀協会からは新たなプロ雀士が参戦し、イベントがより一層盛り上がる！

携帯＆PCの連動サイト「MJ.NET」も改良され、ゲームの最新情報の確認はもちろん、成績確認やアイテム管理もより簡単にできるようになるぞ。



ようやく主人公登場！　エグゼリカ特集！

トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART 3XTENSION



とうとう家庭用の発売日が迫ってきました！　今回は家庭用のオリジナル要素部分と、特典で付いてくるブックレットを紹介。そして長らくお待たせしました。キャラクター特集は主人公のエグゼリカ！

Exelica PROFILE
T:159cm
（スーツ着用時は、ヒールの高さなどでもう少し高い）
B:84 W:56 H:83
CV:河原木 志穂

対ヴァーミスの切り札。開発機関チルダの最後発トリガーハートであり、最もダウンサイジングが進んだ機体である。

その外見とは裏腹に（？）意外としっかり者。人工知性としてのスペックは高いものの、現時点ではエイジングが不完全なため、情緒不安定な挙動を示す場合が……。

consumer

アレンジモード搭載！

家庭用オリジナルとしてアレンジモードが搭載されている。右の写真をよく見てみると得点表示の違いに気付くだろう。そう、アーケードモードとは違った得点計算なのだ。このモードでさらなるハイスコアを目指せ！



新たな得点計算でハイスコアを目指せ！

もちろん縦画面モードも搭載！　好きな方で遊ぼう。

PRIVILEGE

特典ブックレットの表紙を公開！

前号でサントラCDが限定版の特典として付いてくることをお伝えしたが、さらにブックレットが付いてくることが判明！　中身は限定版を手に入れて、自分の目で確かめてもらいたい。



ベストキャラクター賞、当事者としては「せめてランキング入りを」と思っていたんですが、まさか一位とは思いませんでした。どうもありがとうございます。ということで、いつものスーツよりなんとなくおめでたい感じでどうでしょう。そうそう、三人ランク入りなのであと二人も描いてあげないと……ですね。

（GRA）

ちょっとイイ話

エグゼリカを作った男たち ／Hirune

あれは1stロケテストが終わったころ、ロケテストの評価を見るためにゲーム系のwebサイトを検索し情報収集をしてました。すると海外のレビューサイトに「空の生気が無い」と書かれていたのです。なるほど……と外を見るともう朝になっていまして、会社から夜明けが見えました。「ああ、なんてまぶしい夜明けだ」と、僕は思い立ちデジカメで夜明けを撮影してその生の色調を拾い、1面冒頭の空のデータを再構成しました。なので、現在のエグゼリカ1面冒頭の空の色は西新宿の夜明けの色だったりします。



※先月号（２月号）参照

まんが:GRA

ちょっとイイ話 瓦版 No.80（1月号）でお伝えしたフィギュアの情報。続報を待ち望んでいる方は多いと思うが、次号で新たな情報をお届けする予定！　次号を見逃さないでもらいたい。

メダルゲームをとことん極めよ!

メダル虎の道場!

SNC

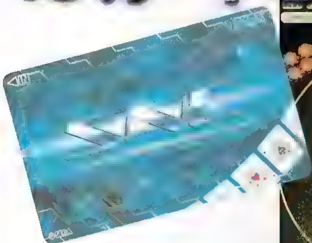
SEGA NETWORK CASINO CLUB

セガネットワークカジノクラブ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2007年2月予定
■使用基板：LINDBERGH

Text：カイゼルちくわ

メダルゲームの最新機種を攻略する本コーナーですが、今回は攻略をお休みして、注目メダルゲームの情報を公開！　この作品で、メダルゲームの常識が変わる!?

ICカードとネットワークで リアルタイム全国対戦！





『SNC』ではメダルゲームでありながら、ネットワークによる全国リアルタイム対人戦が可能。さらにICカードに記録されたプレイヤーデータは携帯サイトとも連動し、成績表示などの機能でプレイヤーをサポートしてくれるぞ！

BLACK JACK

●最大5人対戦
●プレイヤー間で最も21に近い人が勝利



今回『SNC』の第1弾として用意されたゲームの一つは、おなじみの「ブラックジャック」。ただしディーラーとではなく、プレイヤー同士で競い合うため、通常よりも幅広い駆け引きが展開する。



ゲージがたまるとボーナスゲームへ！



勝利するたびに得られるポイントがたまると、ボーナスゲームが発生。三つの道から正解を当て続け、メダル大量獲得を目指せ！

7card Stud Poker

●最大5人対戦
●カード交換は無いが、7枚配られた手札の中から自由に5枚を選んで手役を作り、その役を競うポーカー



もう一つ『SNC』第1弾として用意されているのが、この「7カードスタッドポーカー」。[illegible]カードと[illegible]ないカードが[illegible]で、通常のポーカー以上[illegible]

ライブモニターで名勝負を再現!!



ライブモニターでは、全国各地で繰り広げられた名勝負のリプレイが実況解説付きで放送される。コントロールパネルで、見たい情報を選ぶこともできるぞ。



全国に名を馳せるカジノ・プレイヤーを目指せ！

メダル虎の穴

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので注意しよう。
ぬいぐるみ：首周りのくびれた箇所が狙い目。
箱タイプ：側面の穴やフタのすき間を狙おう。
吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。
吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

冬の寒さもなんのその！　2月に登場するプライズは、どれもホットなアイテムばかりだ。メーカーさんからいただいたお年玉（プレゼント）もお見逃しなく!!

パチスロ北斗の拳SE 究極ジャンボ時計

セガ／2月上旬登場／全2種

一見すると腕時計だが、実は何と全長約70センチの大型壁掛け時計！　ゴールドとシルバーのメッキ加工が、なんともゴージャスだ。





オシャレ魔女 ラブ and ベリー ぬいぐるみVer.5

セガ／2月中旬登場／全4種

さまざまな衣装が楽しめるぬいぐるみの第5弾。今回は、ドレスアップカード「ガーネットプリンセス」と「クローバーガーデン」の服装に身を包んだラブとベリーが登場！

新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードプラグスーツフィギュア

セガ／2月上旬登場／全2種

『エヴァ』といえばプラグスーツは外せない！　透明感あふれる成型色とキメ細かなパール塗装が、二人の魅力を忠実に再現しているぞ。





スーパーマリオブラザーズ 音声付ぬいぐるみ

バンプレスト／2月中旬登場／全2種

たたくとゲームでおなじみの音が鳴る、クリボーとハテナブロックのぬいぐるみ。ハテナブロックを10回たたくと、1UP時の音が流れるなどのこだわりぶり！

ガンダムシリーズ ハイクオリティキーホルダー ～アーケードゲームオリジナルアソート～

バンプレスト／2月下旬登場／全5種

アーケードで稼動中のガンダムゲーム、『連ザII』、『戦場の絆』、『Spirits of ZION』で活躍するMSをセレクト！　アーケードゲーマーなら、何が何でもゲットするべし!!



機動戦士Ζガンダム DX可変ディスプレイフィギュア2nd

バンプレスト／2月下旬登場／全2種

「studio RECKLESS」の小松原氏が原型を担当するフィギュアシリーズ第2弾。パーツ差し替えにより、Ζガンダムからウェイブライダーへの変形も可能だ!!



機動戦士ガンダム 何でもシャア専用 吸盤付マスコット

バンプレスト／2月上旬登場／全3種

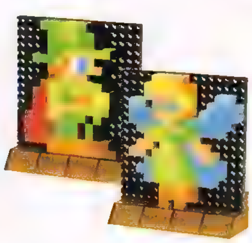
シャアのトレードマークであるあの「赤いツノ」が、何とプライズに！　吸盤を使って、さまざまなものや場所にくっつけられるぞ。



キャッチ・ザ・ドッツ ソロモンの鍵

タイトー／2月下旬登場／全2種

名作アクションパズルゲーム『ソロモンの鍵』がドッツに！　豊富に用意されたドットカラーにより、ゲーム中のカラフルなキャラクターを手軽に再現できるぞ。





宇宙戦艦ヤマト スーパーメカニクス

タイトー／2月下旬登場／全1種

ジャパンアニメーションの金字塔『宇宙戦艦ヤマト』のリアルフィギュアが登場！　全長40センチのビッグサイズによる迫力の造形は、まさに120%の完成度だ!!

今月のプレゼント

●タイトー
キャッチ・ザ・ドッツ ソロモンの鍵
2種セットで1名様

●バンプレスト
機動戦士ガンダム
何でもシャア専用吸盤付マスコット
3種セットで1名様
ガンダムシリーズ ハイクオリティキーホルダー
～アーケードゲームオリジナルアソート～
5種セットで3名様

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン
ハイグレードプラグスーツフィギュア
2種セットで2名様


PlayStation 2
跳馬の誘惑。
SEGA PRESENTS
OutRun2SP
OUTRUN2 SPECIAL TOURS
フェラーリ社より正式ライセンスを受けた名車の数々。
アーケードでの爽快ドライブがPlayStation2に！
シリーズ最新作、ついに登場！
Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.
GO!
2007年2月8日発売！
6,800円
ダブルで手に入れて、アウトランの楽曲を全網羅!!
初回限定
初回特典
本作、初回生産分限定特典として
S.S.T.BAND、B-univのOutRun
関連楽曲を集めた、ファン必携の
OutRun Sound Tracks - Complement -
同時発売
プレミアムBOX
12,800円
セガダイレクトにて発売予定 http://segadirect.jp/
SEGA
セガ公式サイト http://sega.jp/
SEGA DIRECT
http://segadirect.jp/
©SEGA
AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.
All trademarks used with permission of the owners.
CERO A

アーケード版を限り無く忠実に移植しオリジナルモードを追加収録！

初心者から上級者まで、そう快なドライビングが楽しめる『OutRun』シリーズ。その最新作『OutRun2 SP』が、ついにプレイステーション2に登場するぞ。もともとは2004年にアーケード版として発売されたタイトル。本作はアーケード版を限り無く忠実に移植しているのだ。ゲーム内容は車が5台、楽曲が18曲、逆走コース30ステージが追加されたのに加えて、アーケード版には無かったモードも収録されているぞ！



ドリフトだって簡単。アクセル全開でアメリカ大陸を突っ走ろう！





逆走ステージを含め60コースの大ボリューム

フェラーリに乗り、美女と一緒に美しい景色の中をドライブ。そんな「男の夢」のようなシチュエーションを満喫できるゲームといえば！ そう、「OutRun2 SP」です！

OutRun2 SP（アウトラン2 スペシャルツアーズ）
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：ドライブ
■標準価格 ：7140円
■発売日 ：2007年2月8日発売予定
■対応ハード：プレイステーション2

ゲーム中に登場する「赤き跳馬」を紹介！

本作にはフェラーリの名車が多数登場するぞ！ ここではゲーム中に登場するフェラーリの中から10台を紹介。

Enzo FERRARI



フェラーリ創始者の名が冠されたスーパーマシン。デザインしたのは、何と日本人（奥山清行）。

F50



フェラーリ創設50周年を記念して製作された1台。開発コンセプトは「公道を走るF1マシン」。

そのほかゲーム中に登場する車

車名	備考
250 GTO	'60年代のフェラーリを代表する、希少価値の高い1台。3L、V12エンジンを搭載。
288 GTO	当時としては驚異的な、400馬力を絞り出すV8ツインターボエンジンを搭載していた。
360 Spider	美しいフォルムで人気を博した360モデナ。そのオープンモデルに当たるマシン。
512 BB	「BB」とは、ベルリネッタ（クーペ）ボクサー（水平対向エンジン）を指す。
365 GTS/4 Daytona	デイトナ24時間レースで優勝したことから「デイトナ」という愛称が付いたモデル。
Dino 246 GTS	コンパクトなV6エンジンを搭載。特徴的なスタイリングに惚れた人も多い。
F40	フェラーリ史上もっとも過激なマシン。フェラーリ創設40周年を記念して作られた。
Testarossa	512BBの後継車。エンジンの上部が赤いことから「テスタロッサ」という名前が付いた。

こんな美女が助手席に乗ってくれるのだ！

女性が隣に座っている、というのも『OutRun』シリーズの特徴。今回、プレイヤーの助手席に座ってくれるのは下の3名。いずれ劣らぬ美女ばかりだ。



ジェニファー
アウトランモード時に助手席に乗るのがジェニファー。ホワイトブロンドがステキ。

クラリッサ
ハートアタックモードはクラリッサ。胸元に目が釘付けです。

ホリー
ショートカットで褐色の肌が魅力のホリー。プレイを続けると乗ってくれるらしい!?

プレイステーション2だけのオリジナルモードとは？

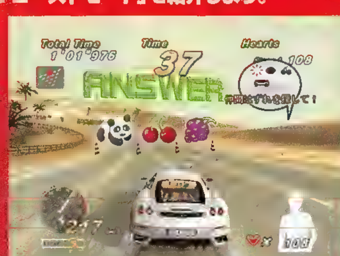
本作は、アーケード版を忠実に移植しただけでなく、全部で五つのオリジナルモードを収録している。ここではそのオリジナルモードの中から「コースト2コーストモード」を紹介しよう。

コースト 2 コーストモード

ガールフレンドやフラッグマンから出されるさまざまなリクエストに応えるモード。クリアーするとポイントがたまり、車や曲、コースなどを購入できるようになるぞ。リクエストは「レースに勝て」という単純なものから「UFOから逃げろ」、「ぶつかるな」といったドライビングテクニックを必要とされるものまでさまざまだ。



上段がガールフレンド、下段がフラッグマン。好成績でクリアーすると、それぞれで選べる人が増えていく。ガールフレンドは最高3人まで増える。



仲間はずれを探す問題。この中で仲間はずれといったら……。答えめがけてフェラーリを操ろう



UFOの出す光線を避けながら走らないと、ハートをゲットできない。意外と難しいリクエストだ。

アーケード版攻略ライターによるプレイインプレッション

『OutRun』シリーズは、だれでも手軽に遊べるのが一番の魅力です。しかしスリップストリームが使えたりドリフトできたりと、本格的な要素もしっかり入っています。本作の目玉は何といってもハートアタックモードを強化した「コースト 2 コーストモード」でしょう。『OutRun2』が遊べるものいいですね。

Text: するずる



新エキスパンション「次元の混乱」発売！

絶賛発売中のマジック・ザ・ギャザリングの最新大型エキスパンション「時のらせん」の続編、「次元の混乱」がいよいよ発売となる。今作のテーマは「5色の秩序の破壊」。今まで色ごとに得意・不得意としていた分野が大幅に入れ替わり、これまでのマジック・ザ・ギャザリングの常識が通用しないセットとなっている。

また、「時のらせん」で好評だったタイムシフトカードも健在なのだが、「次元の混乱」では、また一味違う味付けがなされている。「時のらせん」では1パックに1枚だったタイムシフトカードだが、「次元の混乱」では1パックに4枚入っており、しかも、タイムシフトカードにレアリティが設定されているので、1パックからレアが2枚！　なんてうれしい事態もありえるのだ。さらに、「時のらせん」では、過去のカードそのままが再録されていたのに対し、「次元の混乱」では、能力はそのままながら色が変更になっているカードが収録されている。中には、色が変更されたことによってさらに使いやすくなったカードもあるので、いろいろな使い方を考えてみよう。もちろん、タイムシフトカード以外のカードも強力なものばかりなのだ。



注目カード紹介

カルシダーム



元は《[illegible]》という名[illegible]カード。カウンターの数[illegible]なるが、[illegible]限れて[illegible]ということに変わりはない。対[illegible]にならない5/5クリーチャーは、低速[illegible]どちらのデッキでも活躍してくれる。

クロノゾア



[illegible]体では微妙なカードに見える。しかし、[illegible]成されたコピーが分裂する[illegible]を引き[illegible]ため、倍々ゲームで増[illegible]内には[illegible]。その前に決着が付きそう。

滅び



《神の怒り》の[illegible]と共に[illegible]てしかるべき効果だった[illegible]。苦節10年[illegible]ようやく問答無用の全体除去を手に入れることとなった。これで、定番だった白青の防御的な[illegible]も[illegible]可能になった。

炎異種



[illegible]らくコントロールデッキのフィニッシャーとして[illegible]した《変異種》のリニューアルバージョン。各能力が微妙に変更になっており、[illegible]か吉と出るか凶と出るかは、今後のデッキの流行次第だろう。

地壊し



[illegible]ダメージ呪文[illegible]といってでも過言ではないクリーチャー。もともとは赤の代名詞ともいえる存在だったが、クリーチャー[illegible]が待[illegible]ないと最後の一押しに[illegible]される[illegible]に加入したのは、[illegible]として大きなプラス。

狩るものヴォラシュ



このシリーズのドラゴンは、[illegible]回能力が発動してしまえばほぼ大勢を[illegible]けられるほどのパワーを持っている。その中でも《狩るものヴォラシュ》は、12/12という規格外の大きさ。[illegible]

超絶コンボ紹介

MTGの華といえば、なんと言っても複数枚のカードによるコンボ。「次元の混乱」と「時のらせん」のカードの中から、一撃必殺の威力を持つコンボを紹介しよう。

いきなり13点！



《ぬいぐるみ人形》は優れたブロッカーだが、場に出てしまうと相手は警戒して攻撃してこなくなり、結果としてこちらも殴りに行けず、毎ターン1点を与えるのが関の山に。だが、残りライフ13点まで来てしまえば、《シヴ山の隕石》を《ぬいぐるみ人形》にぶつけて、一発で相手を沈めることができるのだ。赤単デッキのフィニッシュブローとして、面白い存在になるかもしれない。

永遠に変異トリガーを



通常、変異クリーチャーが表向きになったときに得られる効果は1回のみだが、《ヴェズーヴァの多相の戦士》の効果で、表向きになっている変異クリーチャーをコピーすれば、再びその効果を得られるのだ。そして、アップキープにまた裏返れば永遠に繰り返すことも可能だ。《模る寄生》をコピーすれば、青単なのにクリーチャーコントロールができるという、珍しい状況に。

どちらの効果でも



2種類の効果を持つ《爆裂 / 破綻》。そのどちらとも非常に相性がいいのが、《トロウケアの敷石》だ。序盤ならば《爆裂》で完全に1対1交換をおこなえるし、ある程度土地が並んだあとは《破綻》でリセットしたあと、《平地》1枚分だけ立ち直りが早くなる。たった1枚といえども、リセットがかかった後の展開力は非常に重要。白赤の土地破壊デッキには心強い味方となってくれる。

ダメージ源を維持



その昔は、《黒死病》と再生能力を持つクリーチャーで構成されたコンボだが、《黒死病》が《紅蓮炎血》となって復活したため、《厚皮のゴブリン》とのコンボが可能となった。《厚皮のゴブリン》自身も2マナ2/1とまずまずな能力の上、エコーコストをゼロにしてくれる能力があるので、《紅蓮炎血》で死なないような大きめのエコー持ちのクリーチャーを組み込むといいだろう。

連続土地破壊



《野生のつがい》を使うには、パワーとタフネスの合計が同じクリーチャーをデッキに多めに入れる必要がある。それも、できるだけ大きいクリーチャーがいい。中でもオススメは《シヴ山のウンパス》。4マナ6/6と軽い上に、実質的に土地破壊と同じ働きをしてくれる。しかも、ライブラリに戻されれば再び登場するのだ。6マナのドラゴンも入れておくといいトドメになる。

暗黒に染め上げろ



単色デッキの突破力は魅力的である。特に、黒単デッキの《貴重品室の大魔術師》から生み出される膨大な黒マナは、黒魔法使いにはのどから手が出るほどだろう。しかし、その性質上、2色以上のデッキで使用するのは非常に難しい。そこで、《ヨーグモスの墳墓、アーボーグ》を数枚加えておけば、多色地形も《沼》としてカウントできるので、黒単と同じ感覚で使用できるのだ。

GP京都、3月に開催！

来たる3月17～18日に、グランプリ京都が開催される。フォーマットはスタンダード。もちろん、今号で紹介している「次元の混乱」も使用できるぞ。発売から大会の開催まで期間が短いので、「次元の混乱」のカードを使った新たなデッキを世に送り出すチャンスでもあるのだ。現在は各地でトライアルが開催されており、そこで優勝すれば3回戦までの不戦勝を得ることができる。各大会の正式な情報・スケジュールは、タカラトミーのホームページ (http://mtg.takaratomy.co.jp/) でチェックしよう。

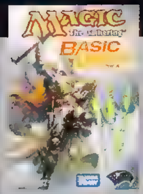




スタンダードは日本人にはなじみが深いフォーマットなので、当日は数多くのプレイヤーの参加が予想される。また、参加者にはプロモーションカード《Spirirtmonger》が配布されるぞ!

読者プレゼント

タカラトミー様のご好意により、抽選で12名の方に、「次元の混乱」のテーマデッキを4種類の中からランダムで2個と、マジックベーシックバイブルをセットでプレゼント！ ご希望の方は80ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。





無料体験ゲーム 記事を見て興味を持ったけどルールが分からない！ という人も安心。タカラトミーのHP (http://mtg.takaratomy.co.jp/)では、マジック・ザ・ギャザリングの基本的なルールを遊びながら覚えられる体験ゲームを無料でダウンロードできるぞ！ まだ遊んだことのない人はまずここから始めてみよう。

タイトーファン感涙の夢の企画 当選者&受賞者を発表!!

週刊ファミ通、ファミ通PS、アルカディアが合同でお届けする夢の企画「タイトーLOVE」。今回はA賞の当選者100名と、B賞の受賞者を一挙に発表するぞ!

タイトーLOVE・A賞
『タイトーメモリーズ2 下巻』タイトル当てクイズ

20[illegible]に発売が予[illegible]ているタ[illegible]イステ[illegible]リーズ2[illegible]録されて[illegible]賞の当選者は右の100名! 今回は3問正解者が100名に満たなかったため、2問正解者の中から抽選で当選者を選出しました。当選者には『タイトーメモリーズ2』上下巻セットがプレゼントされます(発送は『タイトーメモリーズ2 下巻』発売後になります)。

当選者はこちらの100名!(順不同・敬称略)

都道府県	氏名	都道府県	氏名	都道府県	氏名	都道府県	氏名
北海道	伊藤 裕樹	千葉県	月野 唯	静岡県	岡本 香	大阪府	田中 純
北海道	多賀 正浩	千葉県	白井 一郎	石川県	宮永 寛央	大阪府	浜田 巨樹
北海道	佐々木 卓巳	千葉県	井上 直樹	石川県	戸田 知穂子	大阪府	北野 英洋
北海道	佐藤 洋樹	千葉県	鈴木 千絵子	愛知県	池田 大樹	兵庫県	春名 義行
青森県	大居 浩久	千葉県	山本 秀和	愛知県	大野 武志	兵庫県	田中 秀明
青森県	則竹 景造	東京都	内山 修一	愛知県	山本 裕介	兵庫県	藤原 龍二
岩手県	板垣 英幸	東京都	森 信男	愛知県	杉村 直幸	広島県	縄田 知子
岩手県	府川 琢摩	東京都	鈴木 洋	愛知県	福井 利光	広島県	植野 和昭
岩手県	児玉 完司	東京都	篠崎 清隆	愛知県	中西 勇人	広島県	飯塚 忍
岩手県	遠藤 友和	東京都	龍淵 いづみ	岐阜県	神田 直樹	岡山県	三村 真一
岩手県	齊藤 晃	東京都	堀田 昌幸	岐阜県	星野 浩	高知県	北添 裕康
秋田県	野中 誠	東京都	照井 修市	三重県	矢野 功三	徳島県	河原 弘樹
福島県	小野 智秋	東京都	川口 翔太郎	三重県	蒲生 忠隆	徳島県	島谷 康文
茨城県	山崎 和紀	東京都	大橋 征哉	滋賀県	松尾 芳武	福岡県	林 省吾
茨城県	永井 貴史	東京都	黒川 聡	滋賀県	石川 ミサ	福岡県	上野 洋平
茨城県	西村 幸一	神奈川県	池田 早人	京都府	斉藤 隆裕	福岡県	岩丸 一広
栃木県	藤枝 良幸	神奈川県	江田 光司	京都府	森谷 修巳	福岡県	野口 賢一
群馬県	桜井 一道	新潟県	桝沢 隆行	京都府	川俣 慶尚	福岡県	川口 勝都
埼玉県	石井 寛二	富山県	幅口 正嗣	大阪府	佐藤 勝也	佐賀県	中島 秀徳
埼玉県	内田 建太郎	富山県	橋本 貴志	大阪府	奥 欣児	長崎県	中島 弘幸
埼玉県	高橋 亮一	富山県	山田 勇一	大阪府	飯田 淳	宮崎県	濱田 愛
埼玉県	早阪 京伍	山梨県	中村 幸義	大阪府	羽野 正人	熊本県	鍬永 憲洋
埼玉県	内山 真吾	静岡県	望月 伸康	大阪府	奥野 修也	大分県	姫野 裕人
埼玉県	川島 拓矢	静岡県	石川 洋明	大阪府	加納 万寿夫	鹿児島県	近藤 智昭
千葉県	藤田 秀之	静岡県	後藤 浩介	大阪府	伊瀬 豪彦	鹿児島県	福森 博美

タイトーLOVE・B賞
タイトーLOVE作品選手権

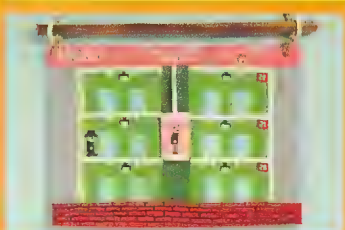
タイト[illegible]への「愛」を作品で[illegible]してもらうB賞。日本全国から「タイトーへの愛」がぎっちり詰まった作品[illegible]多数送られてきた。[illegible]誌編集長にタイトーの大槻[illegible]を加えた審査員が[illegible]した結果、受賞したのは下の5名の方々。[illegible]秀賞のタペ[illegible]一致での受賞となった。



全作品を隅から隅まで目を通す審査員の方々。応募作品は小説や作文といった、文章が大半を占めた。

最優秀賞
(『タイトーメモリーズ2』上下巻セットとiPod® nano(8GB)を贈呈)

タペストリー(静岡県 ゆずようかんさん)



見た目が似ているだけでなく、ちゃんとエレベーターが上下に動く、という細工も施されている。

株式会社タイトーCS開発部 ゼネラルマネージャー 大槻朗 選評



応募作品が並べられた際に、最初に目に入ったのがこの作品でした。そして、そのほかの作品などをすべて見せていただいて、最後にまた気になったのはこのタペストリーでした。純粋に愛を感じました。

受賞者の「ゆずようかん」さんには



レアグッズを贈呈!

最優秀賞を受賞したゆずようかんさんには『タイトーメモリーズ2』上下巻と、インベーダーの刻印が入ったiPod® nanoが贈られる。

(※当キャンペーンはApple Computer,Incの提供・協賛によるものではありません)

タイトー賞
(『タイトーメモリーズ2』上下巻セットとスペースインベーダーフィギュアを贈呈)

たけしの挑戦状 短歌+川柳(兵庫県 ドさん)

株式会社タイトーCS開発部ゼネラルマネージャー 大槻朗 選評

圧倒的なボリュームで気の利いた文章を書いていただきました。古き良きゲームの伝説は未だ健在と感じました。

アルカディア賞
(『タイトーメモリーズ2』上下巻セットとスペースインベーダーサッカーボールを贈呈)

作文(長野県 渡辺 直哉さん)

月刊アルカディア編集長 猿渡雅史 選評

ゲーム大会への参加や見知らぬライバルとの出会いなど、ゲームへの熱い想いがとても良く伝わってきます。

週刊ファミ通賞
(『タイトーメモリーズ2』上下巻セットとスペースインベーダーフィギュアを贈呈)

イラスト(東京都 村崎 哲也さん)

週刊ファミ通編集長 バカタール加藤 選評

派手さの中にわびさびとノスタルジーがある、温かい絵です。あと高田馬場っぽいのが◯です。

ファミ通PS2賞
(『タイトーメモリーズ2』上下巻セットとスペースインベーダーサッカーボールを贈呈)

作文(高知県 藤本 将カゲさん)

ファミ通PS2編集長 相沢浩仁 選評

アーケード版『タイトーメモリーズ』発売の要望、またそれを実現するための具体的な提案に感じた底知れない愛情を評価しました。



受賞者のみなさん おめでとうございます!


WEEKLY ファミ通
総力特集
ダウンロードゲーム
最★新★事★情
Wiiやプレイステーション3、Xbox 360で遊べるゲームは?
攻略記事にも注目
グランド・セフト・オート・サンアンドレアス
三国志大戦DS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
KING KAZU
三浦和良 インタビュー
2/16号 2月2日発売
定価350円[税込]
© 2007 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

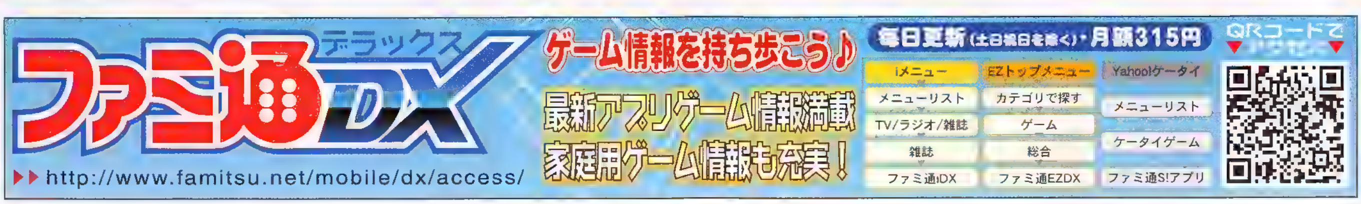

表紙&巻頭特集
FABULA NOVA CRYSTALLIS
ファブラ ノヴァ クリスタリス
ファイナルファンタジーXIII
ファミ通PS2 プレイステーション2
2月9日号 590円
好評発売中!!
モンスターハンター特集 7ページ
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA


ファミ通ディーエス+ウィー
DS+Wii
3月号 590円
絶賛好評発売中!!
ポケモン特大スペシャル
ブチ抜き24ページ
全ポケモン
オリジナルノート
ポケモンシール
© 2007 Pokémon. © 1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.


ファミ通Xbox360
特報
ライオットアクト
コール オブ デューティー3
3大付録
1 アイドルマスター スペシャルツアー アルバム
2 アイドルマスター プレミアムポスター 第5弾
3 ギアーズ オブ ウォー サバイバルブック
3月号 好評発売中!!
特別価格690円


DVD2枚組! 超絶ゲーム番組をフルボリュームでお届け!
ファミ通Wave DVD 3月号
健康不良優良青年に告ぐ! ついにコイツで遊ぶときが来た!!
グランド・セフト・オート・サンアンドレアス
話題のゲーム映像を大公開!!
モンスターハンターポータブル 2nd
三国志大戦DS/ひぐらしのなく頃に祭
ついに運戦開始! 三国志大戦2
絶賛発売中!
特別価格 1100円[税込]
© 2007 Rockstar Games, Inc


ファミ通の攻略本!!
ニンテンドーDS
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑
好評発売中/A5判
定価924円(本体880円+税5%)
プレイステーション3
機動戦士ガンダム ターゲット イン サイト コンプリートガイド
好評発売中/A5判
定価1575円(本体1500円+税5%)
プレイステーション2
サモンナイト4 パーフェクトサモナーズバイブル
好評発売中/A5判
定価1365円(本体1300円+税5%)
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/


ファミ通DX デラックス
http://www.famitsu.net/mobile/dx/access/
ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円
iメニュー
メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌
雑誌
ファミ通DX
EZトップメニュー
カテゴリで探す
ゲーム
総合
ファミ通EZDX
Yahoo!ケータイ
メニューリスト
ケータイゲーム
ファミ通S!アプリ
QRコードでアクセス

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

2007年も1カ月を経過し、皆様のエンジンも本調子ゾーンに突入していると思われる今日このごろ。受験生諸君はここ一番の踏ん張り時なので、最後まで気を抜かずに頑張りましょう！ 春の訪れまであと一息ですよーッ。

田渕健康：164-166ページ（アフロCMYK）、福田柵太郎：169-171ページ（グレースケール。）、カイゼルちくわ：167-168ページ（解放区）／172-173ページ（大瀑布）

今月の一番搾り！



愛という名の猛爆撃 A-Fro バレンタイン特集

2月になるとやってくるアイツ、バレンタイン特集が今年も大襲来！ LOVE特盛りで皆様のハートを温かくしますよってに！



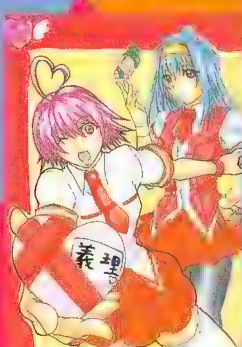






（東京都　良月君）
☆女の子の数だけ……バレンタインの物語はあるのです！（注：野郎の全員分はありません）







（広島県　仲良四天王愛・オキノさん）
☆亀さんってチョコを食べられるのか!? 答えはCMの後。





A・Fro回覧板　名前の後にAマークが付いているグッジョブ極まりない投稿者さんはアフロ特製図書カードプレゼント！ キャプションの頭にⒽマークが付いている投稿者さんは、ホームページを運営されてますぞ。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、張り切ってチェックしてみよう。 → http://www.arcadiamagazine.com







（富山県 ）
☆果たして
答えは



というのも彼らしいというか。
ーキで！



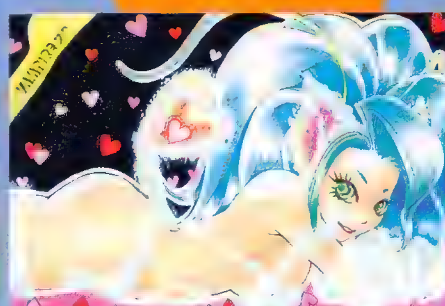
（神奈川県 ）









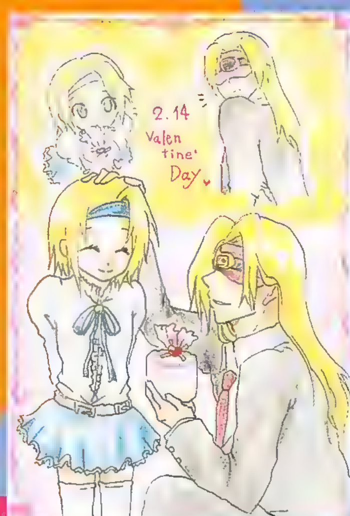


（千葉県 グリアイ☆リカさん）
は、ダークストーカーズも休戦日？
ラブリーでぃす。





そうなのね！ 奥歯でかむべし！



（愛知県 苺ユリアさん）
Ⓗこんな時代もありました……
ほんのり甘い、追憶の日々。

2月はコレもお忘れなく！

皆々はバレンタインで浮かれティールようですが、2月といったらこっちの行事も忘れちゃなんね！ といふワケで2月の風物詩をプチご紹介。



（静岡県 桜井ハズキさん）
☆何、このアバウトさ!?
たがそれがいい。



（福岡県 くろのゴケさん）
☆キョーダイ部のソウルが熱く燃え上がる日でもある。

A・Fro回覧板 年も変わって2007年1発目のアフロをお届けしております（新年特集は先月でしたけどネ）。これを機に、今まで読んでいただけの読者の皆さんも、投稿をは始めてみてはいかがかな!? 投稿を始めると、これまでとは違った角度からA-Froを楽しめること請け合いです！ 毎月発売日に「今月は載ってるかな〜」とドキドキしながらページをめくるトキメキは、ちょっとクセになりますよ！

バーリ・トゥードゥ竜白イラストコーナー

アフロCMYK

アーケード作品のイラストをジャンル・年代不問で扱うボーダーレスイラストコーナー、それが「アフロCMYK」！　CGをメールでの投稿、従来のスタイルのハガキ投稿、自分に合った投稿法で参加するんじゃ！



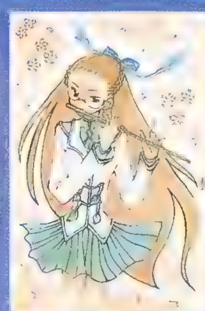


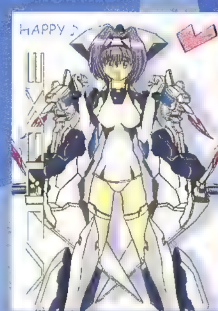


（大阪府　成瀬徹さん）

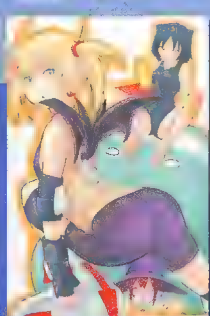












（神奈川県　十三比呂。君）

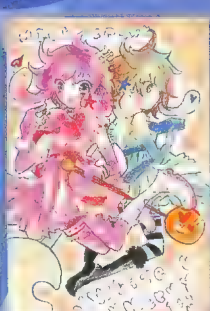


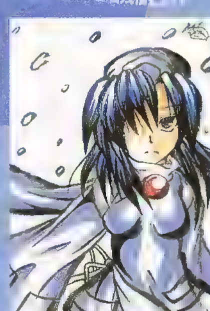
（大阪府　J.Bさん）













A・Fro回覧板　今回のバレンタイン特集、いかがでしたでしょうか？　女の子メインの特集は華やかでええのう！　と幸せに浸りながらも、今月募集したいのは3月末売り号に掲載する「アフロ春祭り」用の投稿であります！　春の各種行事・風物詩とアーケードゲームを絡めたイラストを送っていただけると、誌面もにわかに春めき立つといった具合です。よろしぶ！

A-Fro リバレーションズ 解放区

コーナー枠の確保は、知力・体力・投稿量次第!?

正月気分が抜けていない困ったちゃんに、……氏に贈るバトルフィールドがこの「アフリ……各コーナーあての投稿数次第！　あな……よし、新たにコーナーを立ち上げる……



（兵庫県　ヒナフジミネコさん）☆虎柄ルックで身を固めると、リヒトが男性であることを疑う気配!?

（三重県　睦月那弥さん）Ⓗ我らが歌姫も豆まき参戦。って、まく前に食べちゃダメー!!

（茨城県　山キョー君）☆一瞬、着飾っていると気付かない罠。違和感が皆無だッ。

（新潟県　佐倉信士君）☆禁じ手の水着投稿その1。もともとスク水&ラウリーゆえ無罪放免で。

（神奈川県　葵ひなた君）Ⓗ禁じ手常連(何?)より、その2。もはや恩返しとか無縁の世界の話だッ。

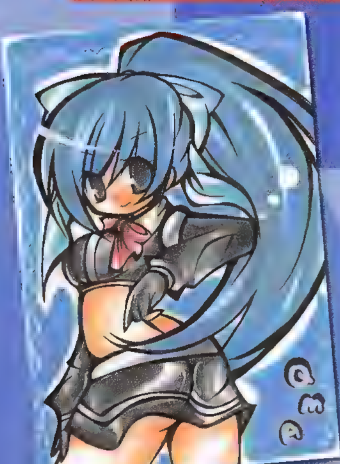
（岐阜県　あばら君）Ⓗ今月最も罪な1枚がこちら。節分は少年を魔性に変える(嘘)。

（京都府　呆虚さん）☆三人で節分祭を見事体現！　斬九郎、地味に伸びているような……。

（島根県　ヤングムーン君）☆ヒィ、10kgはやる気あり過ぎかと!? マルチロックオンで鬼に逃げ場無し！

次回のお題はお花見!

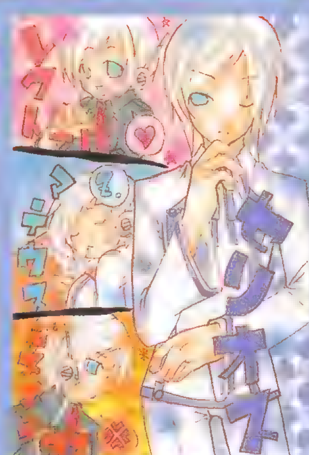
マジアカ 美術倶楽部



（神奈川県　霜毛さん）





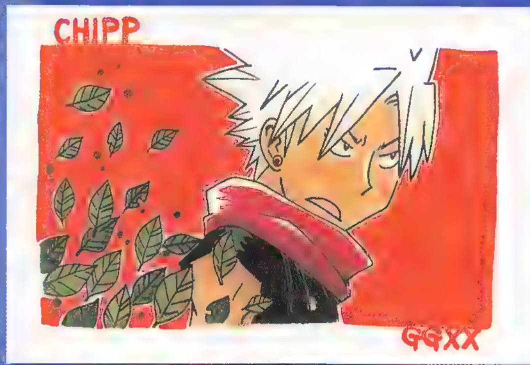


A・Fro回覧板 今回の「アフロDEモード」の募集テーマは「お花見」ということですが、背景を白紙のままで送ってもらう当コーナーで、花見の雰囲気をコーディネートのみで演出するのはかなり難しいかと。しかし、A-Froの投稿勇者たちなら、きっと……!　お花見ということで、ちょっとお酒を入れるのもアリかも?　おおっと、酔い過ぎた女性キャラとかは禁じ手な!　絶対な!(もはや定型文)

A-Fro リバレーションズ 解放区

GGXX あれ

「ACキャラ」は盛り上がり最高潮!! さらに今後も熱くなりそうなGGXXも、絵で応援するのが当方です。



(新潟県　左千さん)







(大阪府　さくらけさん)
……未来永劫のヒロインであり……ズと通うことにかわりないし……

……あるんです
今後の目標



(　県　イナゴさん)
「……CORE」キャラを全員描いてくださいましたー!! ……並べて見ると、実に個性的な面々と……



(埼玉県　……)
快賊団、……
メイスフィールは世界平和の……



(愛知県　立花ゆうりさん)
あれ、時間どころか次元を……
ヴィンガーとかでまれは……

KOFっ子 TORNADO

『MIRA』が待ちきれないファンからの投稿が急増中の当方。『XII』でも出場キャラ予想とかしてみるのが吉!?



(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
ベアール姉妹は『MIRA』出場確定か!? 魔術らしからぬ各展開に期待したい(笑)。



(奈良県　くんこさん)
☆今月のラヴリークーラな1枚(何?)。当方でも投稿量一番人気のキャラです。



(秋田県　k e i さん)
「メイ・リー復活希望!!」とは裏面の言。復活希望祭……アリかも。

アフリバでも予選開始!! 投劇'07

●「闘劇」種目化希望タイトルを、先んじてアフリバでコーナー化!
●「闘劇」のバトル感を盛りに盛った、熱い戦いの情景を絵に!
●「闘劇」で各タイトルの試合をより多くの人に見てもらうべく、開催種目の魅力を絵でアピール!



A・Fro回覧板 「闘劇'07」始動!　というワケで、当方「アフリバ」のみならずモノクロ通常投稿コーナー「グレースケール。」などでも、「闘劇」企画がスタートする予定です。普通じゃない(コラ)モノクロ投稿コーナー「大瀑布」でも毎年「SG(シケギャグ)闘劇」をぬるりと開催してますし、今年のA-Froはバトルオペラ感満載です。投稿者や観戦者の立場からも、ぜひこの祭りを盛り上げてください!

アフロ グレースケール。

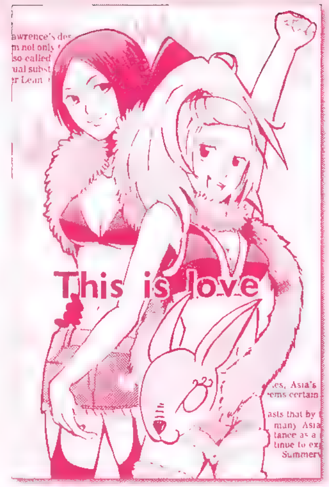
ここまでの放送は4色カラーでお送り致しました。引き続き、紅いインクが目に優しいと評判のコーナー、「アフログレースケール。」をお届けします。ゲームセンターでの日常ネタや新作批評までどしどしご応募ください！



（大阪府　天井さん）



（愛媛県　皆カワイイ蜂子さん）
☆いや、でもキラ様ああ見えて投げキャラっすよ姉さん（投げキャラ差別発言）



（広島県　オキノさん）
☆アイシャドウがかっこいい女の子たち。髪型も宇宙的なセンスですよねっ。

ゲーセン店員クルセイダーズ

最近ゲーセン店員になったのですが、初めて「店員」になると、今までは「客」側の目線から見なかったゲーセンにいろいろな問題が見えてきますね。

　例えば、未成年の喫煙。自分が客のときには「関係無い」で終わらせていましたが、「店員」になると、それも注意しなければならない「問題」になるわけです……。

　ゲーセン店員、大変だす！　楽しいけど。

（大阪府　NAKA君）

☆最後の一言に救われますね。お客側と店員側の両方を経験したことのある人は、「分かる、分かるな～！」と激しく同意されていることでしょう。きちんとマナー違反を注意してくれる全国の店員さんたちの勇気に乾杯。これからも現場を守って！

ゲーセン店員のプライズ担当、それは楽しくもあり重いポジションでもある。店長から景品の発注の相談に乗り、「あ、この●○フィギュアいけそうですね」と思って発注すると、その台にほとんど人が寄り付かなかったり、「こんなのだれも取らねーだろ」と思ったグッズが爆裂ヒット。ああ、もっと注文しておけばよかばってん……と思うことも多々あります。

　そんなこんなで今日も楽しくプライズコーナーの景品の補充などをしていると、「すいません。これ取れないんですけど」というオジサンからの声が。まめゴマというアザラシのぬいぐるみが欲しいらしい。確かにちょっと位置が微妙か……。

「はい、分かりました。（まめゴマを取りやすい位置に移動）頑張ってください！」

　ふう、俺もいい仕事をした。と、それから数分後。

「あの……。」

　先ほどのオジサンである。ふと、まめゴマのキャッチャーを見ると……。動かしたはずのまめゴマが奥に移動している！　ま、まあきっと変なところに引っ掛かって、持ち上がった弾みで転がっていったのかなあ。オジサンの左手には百円玉がぎっしり。うーん。

「はい、分かりました！（落とし口にひっかけるように移動）どうぞ！」

　ふう、これならいくら何でも……。

「あの、何回もすみません……」

　おおおーいっ！　見れば、またまめゴマが逃亡を図った様子。オジサンも何だか涙目だし、すでに数千円は消費されている感じ。本当ならその場で手渡ししたいのだが、店員という立場上、そうもいかない。

　というわけで、再調整。もう本当に触れただけで落ちる、そのくらい落とし口のぎりぎりに配置。が、がんばれオジサン！

　ウイーン（アームの動く音）。ガッ（アームが落とし口に引っ掛かる音）。

「なんで、なんでなんで！（ザ・たっち風の心の声）」

　お、オジサン、わざとやっていないか!?　それとも俺と話がしたいためにワザとドジを？　そういうのは後輩の美少女しかやっちゃいけないぜ！　よ、よし、もう1匹増やすから、もってけドロボー！　ういーん、がしっ。テッテレレー。

　や、やったぜ、オジサン！

「おかげさまで取れました、ありがとうございます！　しかし、これってなかなか取れないものなんですね～（苦笑）。」

「い、いえ、そんなことは……。」

　テッテレレー。音の方を見ると、追加で取りやすくしたまめゴマを女の子（母親付き）が1発ゲットしていた。気まずさ100%だ。

「で、では……。」

　まめゴマを抱き、そそくさと店を出るオジサン。うちの店は別に改造なんかはしないし（調整はする）、取りやすいと評判がいいくらいだ。それに、取り方講座みたいなポスターも貼っているのになあ。一般客の様子を見ていると、最近のお客さんは本当にうまいなー、というくらい景品をほいほいお持ち帰りされている。だが、まだまだスキル不足の人は多いのだろう。

　アルカディアさん、UFOキャッチャーの攻略を始めてください……。キャチャ闘劇とか……。

（埼玉県　ティルク君）

☆キャチャ闘劇はTVチャンピオンでやっているからなあ……　まあ、まめゴマがオジサンを狂わせたのでしょう……か。みんなもUFOキャッチャーの奥義を持っていたら、こっそり教えてくれよな。



（大阪府　華南さん）
☆前漢から現在に続く部活動。ロリン属性と同時にツインテーリストでないと入部が許されないらしい。



（東京都　てるてる君）
☆やはり空気抵抗が少ないから、空を飛ぶ人はこういう向きになるのでしょうかね。



（大阪府　成瀬徹さん）
☆ライバルといえば鉄拳以外にもいろいろありますよねーというわけで、ライバルネタも募集じゃい！

A·Fro回覧板　2007年内にはシケギャグ禁止法案を可決させたいなー、と思うアフロズであります。だが、そんなアフロスの思惑とは真逆に、SG闘劇とリアル闘劇の開催時期が夏にかぶるという罠。夏に闘劇で熱くなり、SG闘劇で芯まで凍り付く、という未来がくっきりと見えてしまいます。あーあー。そんなわけで、SG戦士の皆様は夏に向けて作品をストックしておくといいでしょうな。

僕の私の○○デビュー

今回の文章投稿のお題は、最近ゲーセン関連で始めたこと、つまり「○○デビュー」でした。一体どんなデビュー秘話が明かされるのでしょうか？

私が最近デビューしたのは『バーチャファイター5』です。私がよく行くゲームセンターにはバーチャファイターの動画などを放映する「VF.TV」があり、キャラがかわいく着せ替えされていたり、詳しく技解説などが放映されていたりするのを見たのがきっかけとなりました。正直、初心者向けパンフレットとかあっても読まないので……（活字離れ？）。動画で説明されると「なるほど〜」と理解しやすいです。

現在、アイリーンを使い、初心者シングル台で勉強中。ものすごい勢いではまっております。PS3も買っちゃおうかな……。

（東京都　初心者君）

☆バーチャデビューおめでとうございます！『三国志大戦2』などもそうですが、ターミナル機などでプレイ画面を見ることはとても参考になりますよね。気兼ねなく観戦できるといいますか。これからどんどん練習や対戦をして、夏の闘劇デビューも果たしちゃいましょう！



（神奈川県　センイチ君）
☆アテナも登場から10年以上、ということで、アテナッ子番長たちのサイコ投稿を待ち受ける次第

メダルゲーに明るい友人を連れてメダルゲームが充実している店へと向かった。取り急ぎメダルコーナーへ行くと、友人は何のためらいもなく1000円札2枚を交換機へ突っ込んだ。

「ちょっと遊ぶんだったらコレぐらいでいいかな。」

「ち、ちょっと待ってくれ、メダルは500円から遊べるんじゃなかったんか？」

「馬鹿か！　500円程度じゃ一瞬で終わるわ！　そこケチったら結局損するぞ！　500円だと10分、2000円だと半日遊べる。」

なるほど奥が深い。とはいえあまりピンとも来ていない。そうなるとこは素人らしく、先達のアドバイスを受けるのが得策である。

友人がコインカップにいっぱいのコインを抱えて座ったのは、セガの『モノポリー』。

「諸江（偽名）はモノポリーやったことあるよね？」

「ありません……。」

でもさすがにそこはアーケードゲーム、やっているウチに何となく目的とコツがつかめてきた。しかし一方で、みるみるウチにコインは減っていく！

「ああ、もうコインカップの底見えてきてるんですけど！」

「黙らっしゃい！　これからが本番だ！」

どこの三流ギャンブラーだそれ。だが何気なくあるマスに止まった瞬間、派手なエフェクトが画面を覆い、筐体のどでかい盤面が回りだした。

「何すかこりゃ？」

「ビッグモノポリーやん！　この席、引きいいやんか！」

よく分からんが、いわゆるジャックポット状態らしい。そしてよく分からないまま、底を尽きかけていたメダルは開始当初の量まで回復したのだった。

「……メダル、1時間遊んでもほとんど減ってないんですけど……」

「諸江（偽名）、分かるか？　コレがメダルゲームのカタルシスだ」

なるほど。現金に換えられないとはいえ、派手な音を立ててコインが戻ってくるのは非常に気分がいい。大体現実の欲望をカリソメで満たすのがゲーム本来の姿。

そう思うとメダルゲームもまごうこと無き「アーケードゲーム」なのだ。食わず嫌いはよくない、それを再認識した1日だった。取り急ぎ最初のハードルは「2000円を惜しまない」という点にあったりなかったり。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆「500円だと10分、2000円だと半日」は真理を突いていますな（まあ、減るときは一瞬ですが）。メダルサービスデーなどを設けているお店も多いですし、メダルゲームをかじってみるとさらにあなたのゲーセンライフが豊かになるかも。

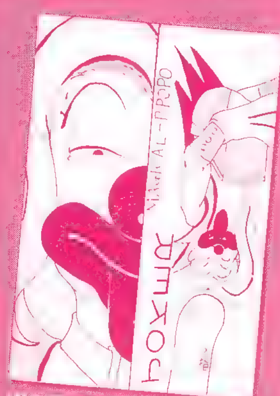
Of the IROMONO, by the IROMONO, for the IROMONO !

キャ〜！ イロモノ合衆国

なぜ生まれてきやがった！









A・Fro回覧板 コーナー設置により、「グレースケール。」のみならずA-Froのカオス指数が急上昇してしまった「イロモノ合衆国」。しかし、問題が無いわけでもない。アーケードゲームの「イロモノ」という存在は体感的には分かるのだが、定義があやふやでうまく説明できないのだ。イロモノについて研究されている方がいたら（いねーよ）、自分のイロモノ論を合衆国で熱く語っていただきたい。

レアリティー問題に一言

1月号の177ページで「カードゲームのカードのレアリティー設定なんて要らないのでは？」という投稿を掲載したところ、反響が届きました。

モーケーさんへ。確かにカードのレアリティーが要らないという意見はよく分かります。ゲーセンでコモンやアンコモンがリサイクルボックスに入れられるのを見て苦々しく思いますし（最近はそこからゲームに入る人もいる、と思うようになりましたが）。

あまつさえカードを破って捨てている人を見ると、ムカついたりもします。ゲームを楽しむだけだったら、レアリティーなんて必要無いのかもしれません。

ただ、私はカードコレクターなので、やっぱりレアを引けばうれしいし、スーパーレアを引けばガッツポーズ、レジェンドなんて小躍りする始末です。出ないカードを引く苦労、これもまたカードゲームの面白味の一面と思っています。

（神奈川県　狂極堂君）

☆コモン、アンコモンが出たときに人間の器が計れますね。レアリティの喜びを保ちつつ、性能の悪いカードに価値を見出せるシステムを考案してほしいものです。

レアリティーの高い（＝出にくい）カードってのは、「どうせ俺には引けないぜ〜」という、ゆる〜い気持ちでプレイしてるときにいきなり引いてしまって、プチパニックになるのが楽しいんです。全カードを同一レアリティーにしたところで、強カードと弱カードの区別は必ずなされるわけですし。

（千葉県　ピロウミ君）

☆このお二人の意見を始め、「レアカードを引いたときの快感がたまらない」というご意見が多かったです。コモンカードでも出にくいカード（それがレアなのでしょうが……）を作れば、問題は解決するのでしょうか？

この問題についてご意見・ご提案のある方は、今後も「グレースケール」までお便りください。

GLASS MANIA 2007

前回はお休みしてすまんかった！　新装開店ギラギラ、グラスマニアックス2007年のレースはすでに始まっているのさ！



（鹿児島県　5丁目さん）
：雲か月を隠した後も、その残光はメガネに宿りてぎらり



（茨城県　ノミイチさん）
：先生、黒板の字がよく見えないので、あの娘の隣でもいいですか？



（愛知県　立花ゆうりさん）
：めっさキラキラしとる学生さんコンビやないの！　メガネと薔薇ってマッチするのね

MM無理相無解決ターボ

アークシステムが放つ兵庫県限定発売の最新格闘ゲーム「バトルファン但馬」は開発の噂すら聞いたことが無く、MMターボは始まろうとしています。今月はなぜか増量です。

『餓狼vs.ファイターズヒストリーダイナマイト（仮）』！なんて素晴らしい企画でしょう。山田十平衛vs.リヨコ（ヨにアクセント、もしくは[illegible]）の柔道家対決、ローレンスvs.クラウンの闘牛士対決、そして[illegible]百段の[illegible]の活躍……夢は膨らむばかりですなぁ！　しかし、何より強く望むことは「隠しボスに牛を！」であります。

（埼玉県　ケロバス君）

☆[illegible]

『アルカナハート』を「あるかな心臓？」と解釈するとヤバげです。ついでに「あるかなハード？」とか。いや難易度の話ですよ！　それ以外のとこがハードになると（笑）。

（茨城県　妖怪出魂君）

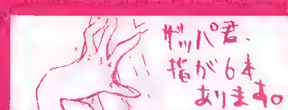
☆プレイヤーも盛り上げ[illegible]ハート！



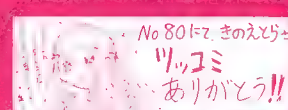
☆（福岡県　[illegible]丸君）
☆[illegible]



☆（広島県　[illegible]井川天祐さん）
☆[illegible]



☆（群馬県　和平さん）
☆[illegible]



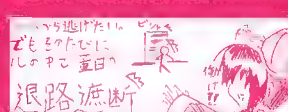
☆（奈良県　イナゴさん）
☆[illegible]



☆（島根県　そぼろビシャモン君）
☆[illegible]



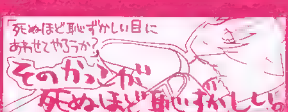
☆（群馬県　NAGA君）
☆[illegible]



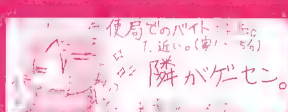
☆（福岡県　白か黒の桜咲く君）
☆[illegible]



☆（秋田県　[illegible]君）
☆[illegible]



☆（広島県　千[illegible]さん）
☆[illegible]



☆（青森県　[illegible]さん）
☆[illegible]



☆（神奈川県　天川君）
☆[illegible]



☆（鳥取県　青い肉汁[illegible]）
☆[illegible]

A・Fro回覧板　168ページの投稿告知は見てくれたかな？　闘劇に関することは文章投稿でもお待ちしております！　予選のレポート、試合観戦のコツ、俺のチーム自慢、そして本戦の模様まで、闘劇'07に関する文章投稿を葉書やE-Mailで送ってくださいね。トッププレイヤーを題材にした闘劇小説、このゲームで大会をやると面白いよという種目推薦なども面白そうです。

アルカディア大瀑布

昨年末の冬コ○ケの日程を聞くや否や、己の二子玉川が爆縮消滅。そんな哀れな担当軍団アフロズはさておき、今月もアーケードゲームで全脳どころか異次元脳まで活性化。そんなモノクロ投稿次元「大瀑布」が始まります。



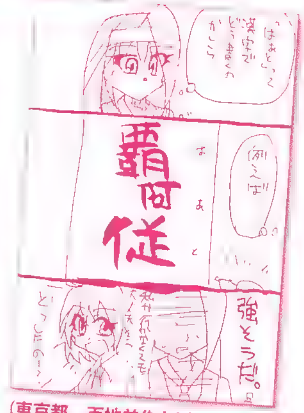
(京都府　蒼い疾風君)

A-Fro 漫画道場

漫画は心の栄養剤！ と漫画を読んでMPをHPに変換したいお年ごろ勢に贈る、マンガ作品の園がこちらです。



(東京都　秋風たんぽさん)
H 否定を断言できない点がポイント。おおっとウサギは勘弁な！



(東京都　百地羊作さん)
Ⓗ ちょッ、何その益荒男ネーム!? ランゴン装備時の標準名とす。



(新潟県　佐倉信士君)
☆熱血硬派な俺様ちゃんたちを、容赦無くさらう時流 4カ月に1回のフチオリンピックってことでどうよ!?



(石川県　かめ。改め日生ひよこさん)
H な、なんか雷舞くんイシメショーの様相にッ!? 伝統行事って残酷な一面を含むものですね(逃)。



(福岡県　海老谷栗さん)
☆ああ、新旧問わずアバヨの刑にわんこ即ちニアテス、厳しい自然の掟よな。



(福岡県　あまどれあさ君)
☆目指す都は、やはり遠い。……神様って……。



(静岡県　桜井ハズキさん)
☆公式設定が無いゲームキャラ共通の悩み。地味にこの人ら、千年以上生きてそうだッ。



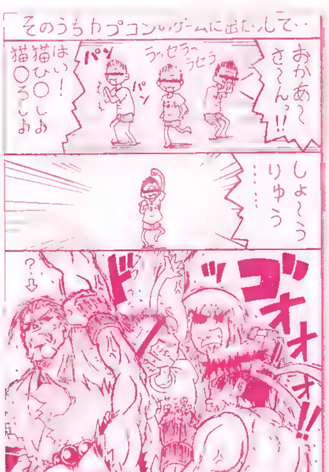
(熊本県　エレ金哲君)
☆はるかと春香も掛けたのかーッ!! と、2時間後くらいに気付くのが吉。



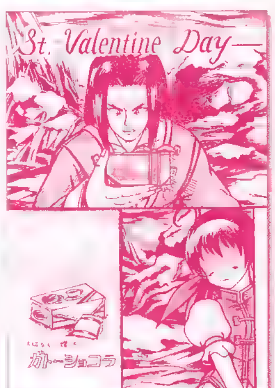
(青森県　チアキさん)
☆覇兄様は時間概念を超越済み。佐藤さんの安否の方が気になる1枚



(新潟県　にょろりハチョーさん)
H 乙女の夢見るハアトは無限大なのサ！ 別の言葉で、底無しともいう。



(東京都　ゲコゲさとる君)
H なぜ今、猫ひろしなのかはさておき。まずは昇竜拳の人をつまみ出すがよい！



(愛知県　御影道行君)
☆一瞬心温め、また寒からしめる職人芸。今年もSG(シケギャグ)闘劇が楽しみだ。



(熊本県　オドマシラン君)
☆更正……してないのよね？ これが上の空ってヤツか(違)。

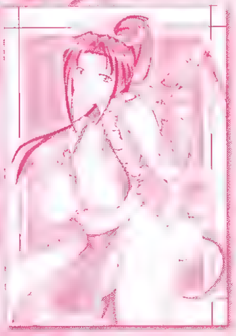
A・Fro回覧板 みんな聞いてくれ、金は取らんから!(必死)　最近モノクロ投稿作品で、スクリーントーンを豪奢に使いながらも郵送中にそれが剥がれている、という悲劇が実は急増中なのさ。厚めの紙(ハガキやケント紙、市販の漫画原稿用紙など)にイラストを描き、トーンをしっかり貼った上で保護用のトレーシングペーパーなどで包んで封筒に入れると、割と安心ですゾ。

ゲルエロス村

商業誌の限界に挑むフリを続けるエロスっ子の集会場、エ村。
今月は「立ちポーズ」にこだわった作品特集です。



（北海道　砂丘の虎君）
女体の前後すべての美がここに……体のひねりなど、完璧といえましょう



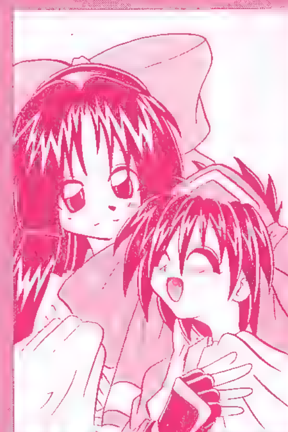
（奈良県　津宮伽月君）
こらこら、毎月ごとに布地面積が!? 奈良県に向かって全員最敬礼…!!



（広島県　神崎綾さん）
指、髪の先まで、絶えることなき艶　強く、美しく立ってこそ華

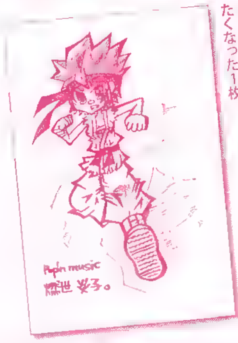
TOKIMEKI回線 キョーダイ部





ブリセル大作戦

坊主が嬢ちゃんに大変身、そんなキャストオフもビックリの男→女コーナーがこちら。今月もレッツ・ブリ!（語呂悪）



（東京都　鷲ノ宮洵さん）
H世の2Pキャラ仕様を、すべてプリキャラにしたくなった1枚。



（東京都　神坂ライチさん）
女性化してもナル度高ッ!? あと、Dちゃんの髪型に乾杯



（千葉県　桃源☆郷君）
な、なんか麻雀戦士がえらい変貌ぶりで……ってC・LANがリアルに似てる気がッ!?（逃）



（神奈川県　にしのとうこさん）
サイバー（女）でビバ・チョコ日。ひそかにキョーダイ部要素もッ!?

ガンバレ受験生!
バレンタイン様も鬼も応援だ!

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!





短い割にイベントの多い、日本の2月がやって来ました! 節分やバレンタインデーだけじゃなく、高校の入試や大学の二次試験なんかも始まります。終わったら思う存分ゲームや同人誌を楽しんでくださいね! 今月も選りすぐりの6冊、皆様にお届けします!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
文章:ぬのまる イラスト:オイコ



ギャグ満載だけどちょっぴりエッチなサムスピ本!

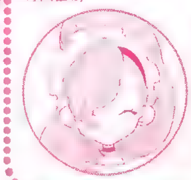
ギャグ　男×男　18禁

サムライスピリッツシリーズ

セイであるまま

いそのチップ

A5判　28P　オフセット　表紙1色
50円切手×10枚+宛名シール
〒599-8236　大阪府堺市中区深井沢町3117　浅羽ビル205
青山直樹



覇王丸にかけようとした天草の魔法、的が外れて慶寅とアンドリューが女性に! 4コマとショートで天×覇、天×羅刹丸、慶×アなど実ページ数以上に読み応えのある1冊ですわ。



ポップンミュージックシリーズ

つよぼん

カイテン69

A5判　44P　オフセット　表紙カラー
送料込み500円分無記名小為替+宛名シール
〒730-0024　広島県広島市中区西平塚町4-8
ウェンディ京橋川503　二宮あゆみ

ギャグ





一人二役のネタより、二人同時に存在して、王子がDJに甘えるネタの方が多めですわね。恋愛感情までいかない感じの、でも甘～くてほんわかした雰囲気が楽しめる1冊ですわ。

メルティブラッド　アクトカデンツァ

月が言い訳をしてる-ひとつめ-

君の好きだった歌



シリアス

制作者より:ふたつめは2007年2月発行予定です。今しばらくお待ちください。必ず出します!

B5判　20P　オンデマンド印刷　表紙カラー
300円分(送料込)無記名定額小為替
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3　吉田荘2
沼田方　有葉貴斗



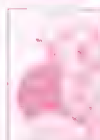


琥珀を主人公に、七夜志貴との格闘シーンをメインに描いた1本。ゲーム中の技やアクションをかなり忠実に再現しています!

サムライスピリッツシリーズ

アイノスベテ。

比治山ニャンキース



ギャグ　4コマ

A5判　12P　コピー　表紙カラー
50円切手×6枚+宛名シール
〒732-0811　広島県広島市南区段原2丁目1-28
宮本純子





1Pが1本、4コマ5本とボリューム軽めですが、ヒネリの効いたネタがテンポよく炸裂。清潔感ある絵柄とのギャップがイイ感じです。

伝言板

★299PUNiPUNi　会員募集

よろず・イラスト交流誌、ただいま会員様を募集中! 3カ月に1回会報発行(B5・コピー)、会報は1回200円(送料込)。詳しくは80円切手同封・あなたの郵便番号と住所明記の上、下記まで。

〒901-0156　沖縄県那覇市田原3-6-2
小禄市営住宅10棟502号室　新城祐樹

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。なお連絡先がメールアドレスのみの場合は掲載を見送らせていただいておりますのでご了承ください

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心とした……も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室　今年の冬コミは3日間とも晴天に恵まれました。でも風は強かったですわね。サークル参加者の方から「コラムの寒さ対策が役に立ちました!」とのお言葉もいただきましたわ。ありがとうございます。微妙に一般参加者が少なかった気がしますけど、やっぱり大晦日にかかったからでしょうか。ちなみに次回夏コミは8／17・18・19の3日間。今から予定を固めておきましょう!





制作者より
天草が羅王丸を想うあまり
魔貴と国下にもとばっちりが
来て……18禁要素と女体化
あり

ポップンミュージックシリーズ

激愛メリーゴーランド

ザ☆恋泥棒



ギャグ　小説　18禁

B5判　116P　オフセット　表紙カラー
送料込み1300円分無記名小為替＋宛名シール
〒559-0011　大阪府大阪市住之江区北加賀屋1-11-14　セラ徳島307　片山依里香





カラーイラスト・マンガ・小説がぎっしり詰まっています。絵の平均ランク高し。ほとんどがギャグでエッチ系はごく少ないですね。

GuitarFreaks＆DrumMania

蝶子にピアス

桜花hPa



ギャグ　4コマ

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋送料200円分切手＋宛名シール＋80円切手貼付済返信用封筒
〒241-0801　神奈川県横浜市旭区若葉台4-2-1408　池田ともよ





ピアス穴を開けようとするリユの12Pショートと、ギタドラメンバーがダンジョン探索をする連作4コマがメイン。ネタは勢い任せ系!?

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は2月20日（火）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

誰でもお世話になる筆記用具ですが……

同人誌と鉛筆の微妙な関係



レン「ららら、鉛筆さ～ん鉛筆さ～ん♪　今日もお仕事頑張りましょう～♪」
ハーネス「あら、シャープペンじゃなくて鉛筆をお使いですのね」
レン「はい、ボク鉛筆大好きなんです!!　この芯が丸くなっていくところとか、カワイイじゃないですか。お仕事だけじゃなく通販申込の手紙も、同人原稿も鉛筆で書いてます」
ハーネス「……ちょっと待ちなさい。今、とんでもないことおっしゃいませんでした？」

手紙はペンで書きましょう

ハーネス「まず、通販申込に限らず、手紙は鉛筆・シャープペンで描くのは失礼、とされています。黒か青のボールペン・万年筆・極細のサインペンなどを使いましょう」
レン「そうだったんですか！　じゃあ、あて名を鉛筆で書くのもダメだったのかな……」
ハーネス「……あのね、鉛筆の文字は消しゴムで消えるし、手で触っただけでこすれたりかすれたりする場合もあるでしょう？　手紙の中身は、ほとんど人手に触れないから単に失礼ですみますけど、あて名を鉛筆で書いたら、最悪届かなくなる危険性もありますわよ！　よく今まで郵便事故に遭いませんでしたわね」
レン「わーん、かんで含めるように説明されたー（泣）。ぐすっ、分かりました、これからは手紙はちゃんと、消えないペンを使って書くようにします……」

昔は鉛筆ダメでした。じゃあ、今は？

ハーネス「同人誌の原稿の方は、うーん。マンガですわよね？　ちょっと見せてくださる？　ああ、ちゃんと鉛筆でクリンナップして、1本の線にして仕上げてる……むむむー」
レン「えーと、悩んでいるということは、ひょっとして鉛筆でもOKなんでしょうか？」
ハーネス「場合によります。まずコピー誌の場合、コピーの濃度を上げれば鉛筆でも印刷は可能です。鉛筆特有の、かすれを使ったような効果はうまく再現されない場合がありますが、クリンナップしてあれば線自体はちゃんと出ます。だからコピー誌ならOK」
レン「ということは、オフセット誌の場合はダメなんですか？」
ハーネス「ほとんどの印刷所では、ちゃんとペン入れした原稿で入稿するのが基本ですわ。アミカケ処理といって、鉛筆や薄墨を印刷に出るようにする技術もなくはないのですが、たいがい別料金になります。ですから紙原稿で入稿する場合、オフセットに鉛筆書きは避けた方が無難ですわね。まあほかにも、鉛筆線の原稿を濃くコピーして原稿用紙に貼り付ける、という荒技もあるにはあるんですけど……」
レン「……紙原稿って？　原稿用紙は普通、紙じゃないですか？」
ハーネス「最近の印刷所の多くはデータ入稿も受け付けています。鉛筆で清書した原稿をパソコンに取り込み、データを二値化することで鉛筆線を擬似的にペン入れ。トーン処理もパソコンで処理し、そのデータを原稿として印刷所に入稿、というスタイルも今では一般的なものになっていますわ。まあ、鉛筆そのままで入稿することもないわけではないですけど、この方法なら紙の上では鉛筆のままでもOKです。それに鉛筆の風合いを残してデータ化して、データ上でアミカケ処理、という方法もありますから、今は一概に『鉛筆NG』とは言い切れませんわね。このへんは印刷所の方に直接、相談してみた方がいいでしょう」
レン「そうかあ……じゃあボクは、鉛筆で紙の原稿を仕上げて、パソコン上で画像処理して、データ入稿する、という方法を使ってみます！」



ハーネス「パソコンの普及のおかげで、同人誌の原稿執筆や印刷の事情も、昔とは大分変わってきました。でも、基本はやっぱり紙にペン入れ。他の方法の場合でも、『紙にペン入れ』の状態になるべく近づける、というのが基本ですわね。覚えておくとよろしいですわ！」

聖女たちのラフ画を公開！

ARCANA HEART
アルカナハート

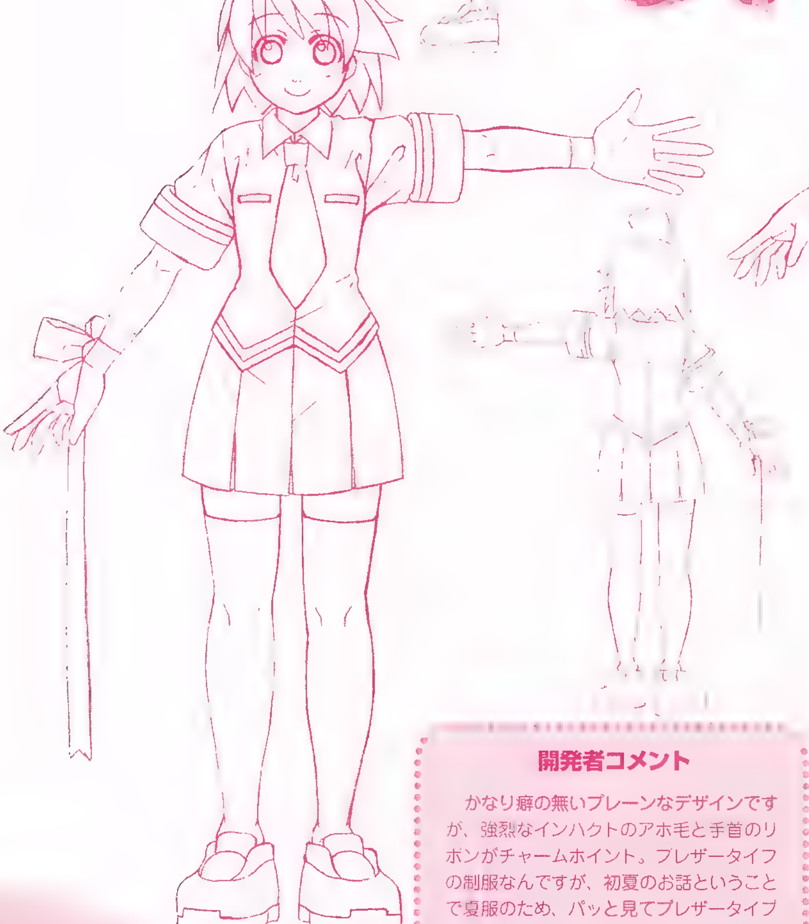
―設定資料集―

この冬、最も注目を集めているであろう、『アルカナハート』。2D格闘ゲームの新作とあり、描かれたラフの数はかなり豊富。今回は、その中から全12キャラクターの三面図を公開！　3月9日発売予定のムックではさらに多くのラフ画を掲載する予定なので、そちらも楽しみにしてもらいたい。



愛乃 はぁと

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:156cm
体重:46kg
現住所:北区赤羽 喫茶あいの
得意科目:体育、音楽、図工
苦手科目:国語、英語
格闘スタイル:愛の鉄拳ぱんち
CV:高橋 美佳子

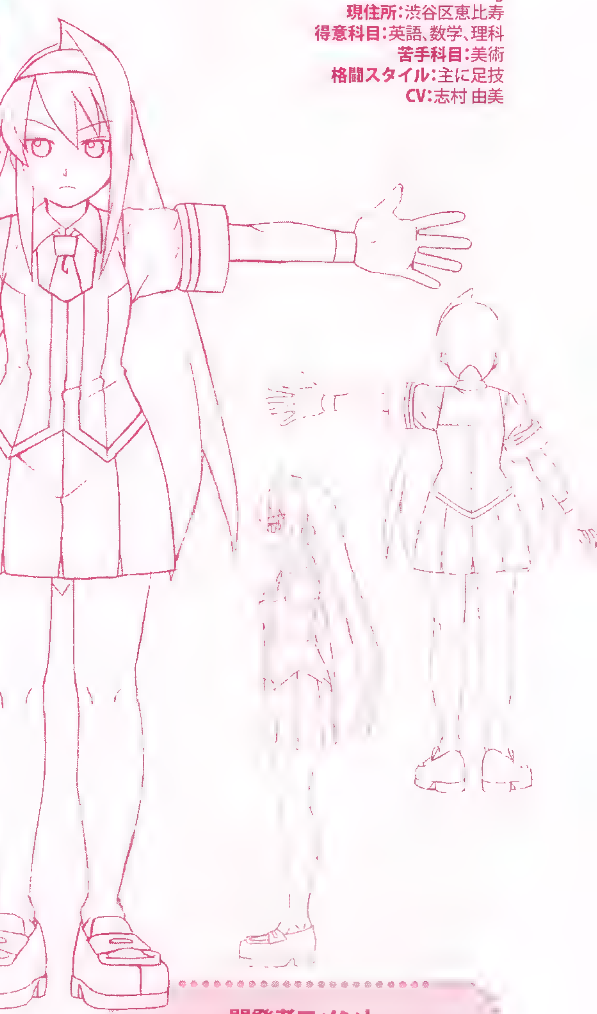


開発者コメント

かなり癖の無いプレーンなデザインですが、強烈なインパクトのアホ毛と手首のリボンがチャームポイント。ブレザータイプの制服なんですが、初夏のお話ということで夏服のため、パッと見てブレザータイプと分かりづらいのが心残りです。

天楽 冴姫

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:157cm
体重:45kg
現住所:渋谷区恵比寿
得意科目:英語、数学、理科
苦手科目:美術
格闘スタイル:主に足技
CV:志村 由美



開発者コメント

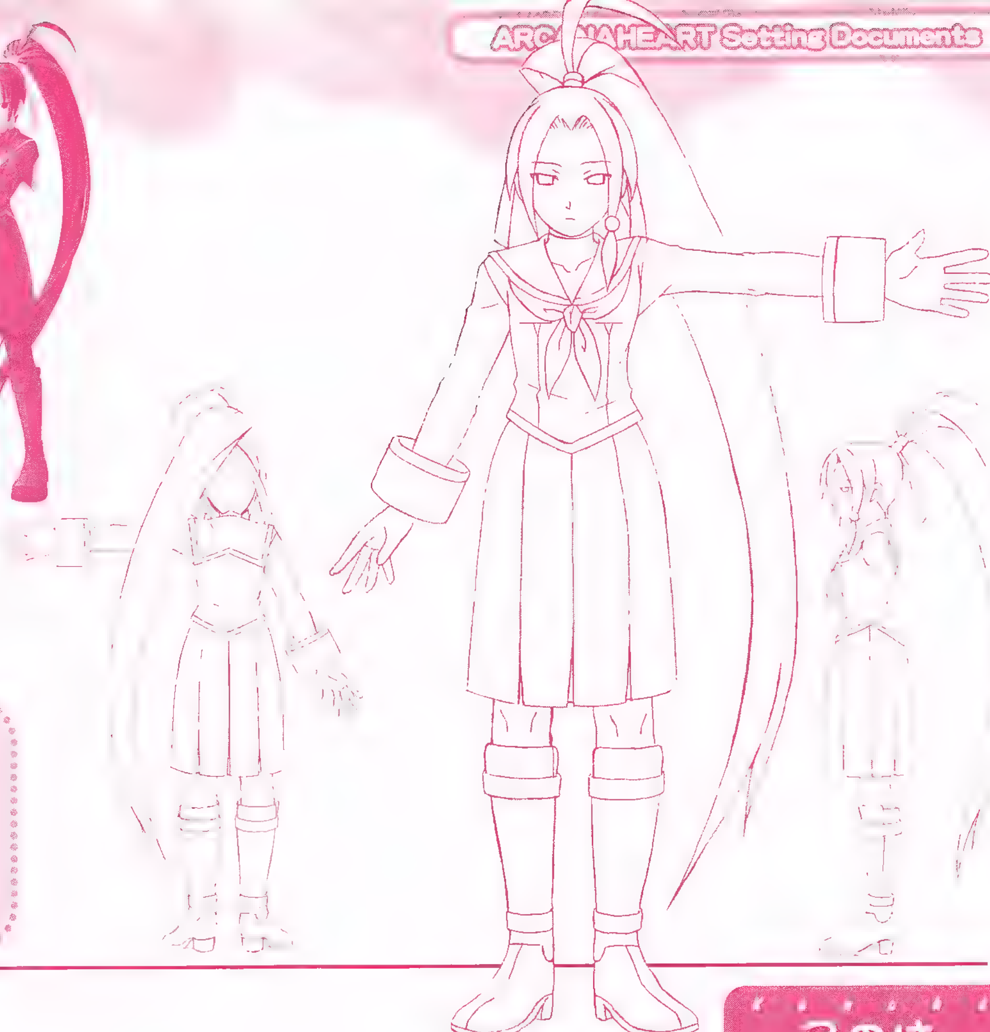
元気満点のはぁとと対になるように大人びたイメージでまとめました。はぁとと同じく学校の制服ですが、冴姫はベストを着用しています。御苑女学園の夏服はオプションの組み合わせがかなり融通利きます（頼子も参考にしてください）。

Tokinomiya Kamui

朱鷺宮 神依

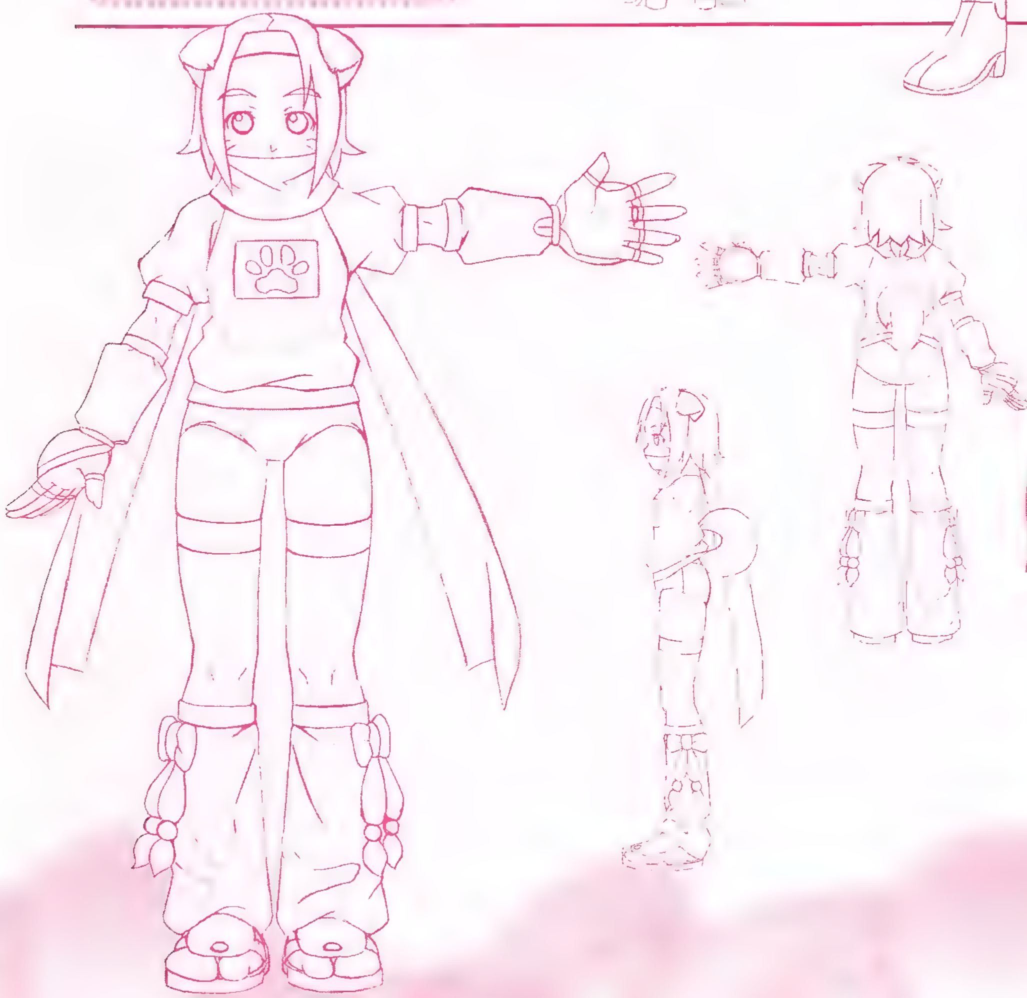


年齢:16歳くらいに見える
(都立御苑女学園中等部三年)
身長:166cm
体重:51kg
現住所:
豊島区池袋 プリンスホテル(和室)
得意科目:古文、漢文、書道
苦手科目:現代語、外国語
格闘スタイル:我流剣術
CV:平田 宏美



開発者コメント

シンプルなセーラー服をベースにした服装ですが、極端に長いポニーテールやスリットの入ったスカート……などと、作業効率を下げる要素ばかりです。日本刀というパーツにキャラクターが食われないように留意しましたが、どうでしょう?



このは

年齢:13歳
(都立御苑女学園中等部一年)
身長:142cm
体重:35kg
現住所:豊島区池袋 日之出町公園
得意科目:体育、昼寝
苦手科目:机に座って受ける授業
格闘スタイル:小犬丸流忍術
CV:吉田 真弓



開発者コメント

愛らしいイヌっ娘に、今はもう失われてしまったブルマ体操服(御苑女学園の指定体操服ではありません)です。あとは忍者らしさをアピールするパーツを加えているのですが、いかんせんブルマという要素は強いですね……。

Kasuga Maori
春日 舞織

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:153cm
体重:45kg
現住所:渋谷区代々木 春日神宮
得意科目:家庭科、日本史、美術
苦手科目:理科
格闘スタイル:春日流退魔法術
CV:土谷 麻貴



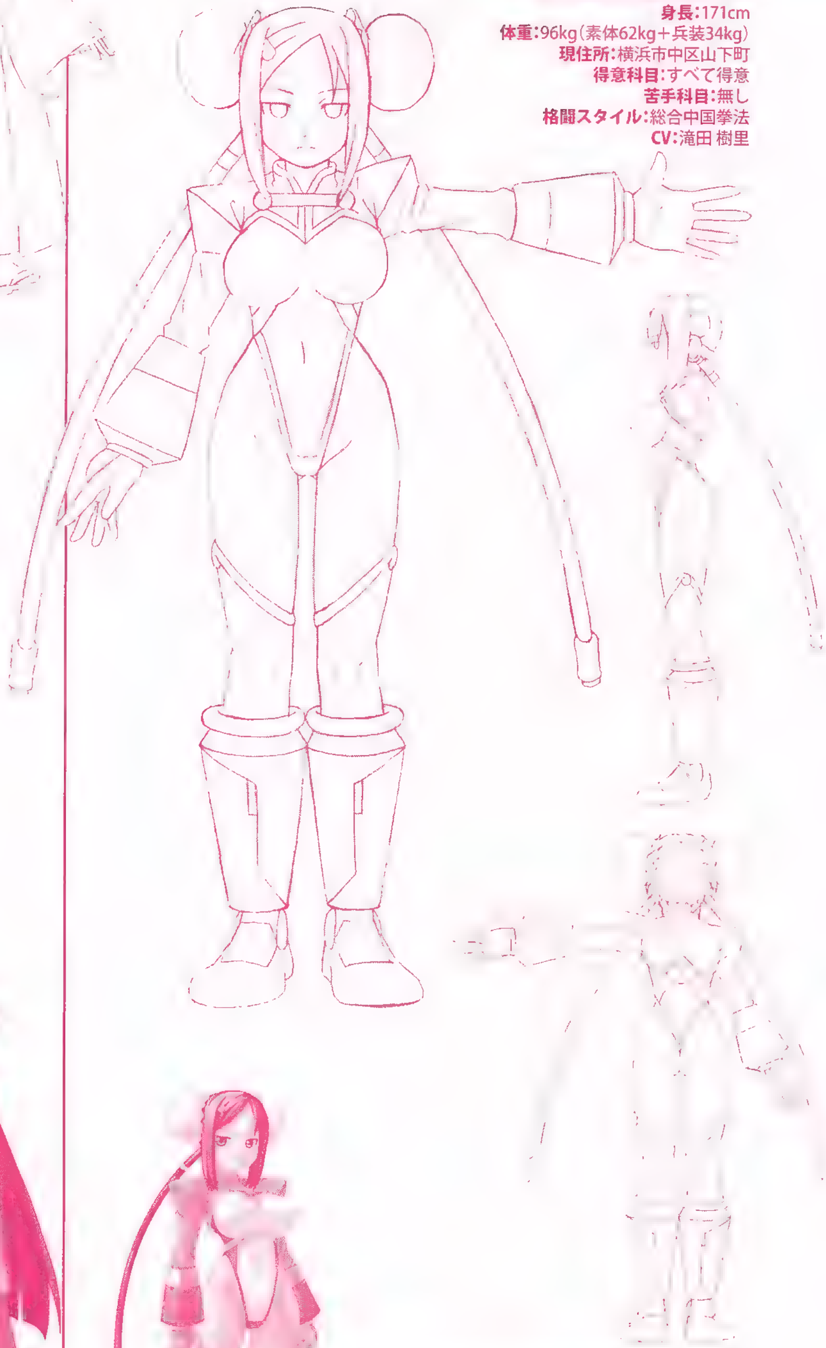


開発者コメント

紅白のコントラストも鮮やかな巫女ですが、巫女はデザインが完成され過ぎていて、いじるのが難しかったです。いじり過ぎると巫女に見えなくなりますし……。企画初期はこんな大きな胸ではなかったハズですが？　いつの間に……。

Mei-Fang
美凰

年齢:製造より三年経過
(都立御苑女学園中等部三年)
身長:171cm
体重:96kg(素体62kg+兵装34kg)
現住所:横浜市中区山下町
得意科目:すべて得意
苦手科目:無し
格闘スタイル:総合中国拳法
CV:滝田 樹里



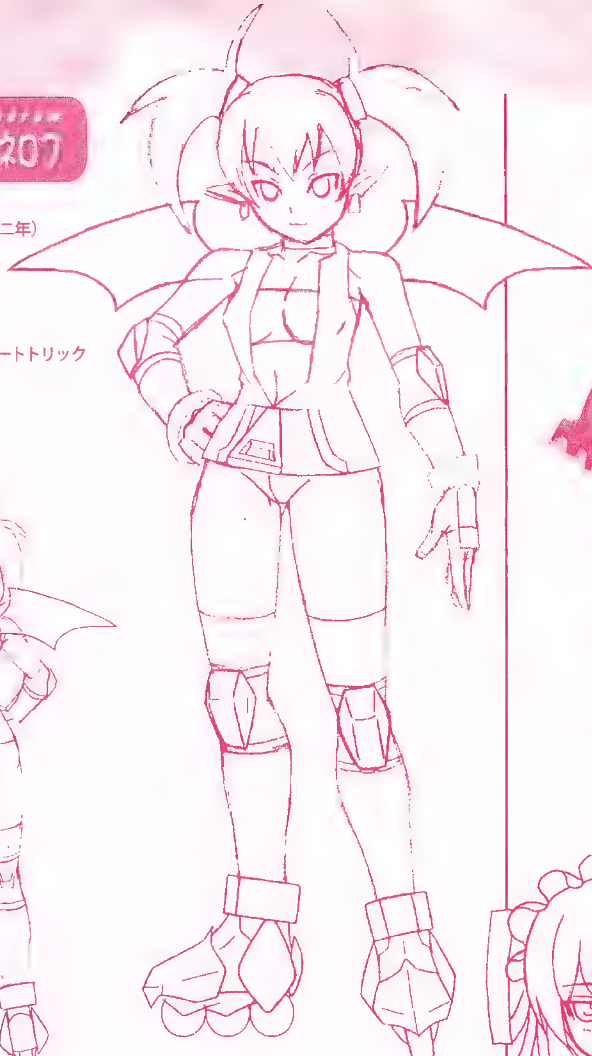


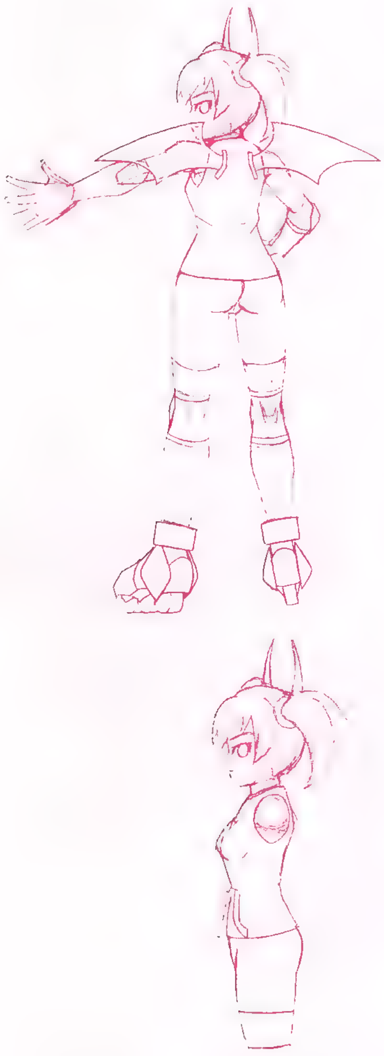
開発者コメント

一人ぐらいはメカ要素も必要ということですが、露骨にメカっぽい女の子はウケないだろうということで、分かりやすい外装にメカパーツを置いてます。そうすると、中華要素が一気に減少して……とバランスが難しかったです。

リリカ・フェルフネロフ

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:154cm
体重:42kg
現住所:港区麻布
得意科目:さぼり
苦手科目:全部
格闘スタイル:独習スケートトリック
CV:仁後 真耶子







開発者コメント

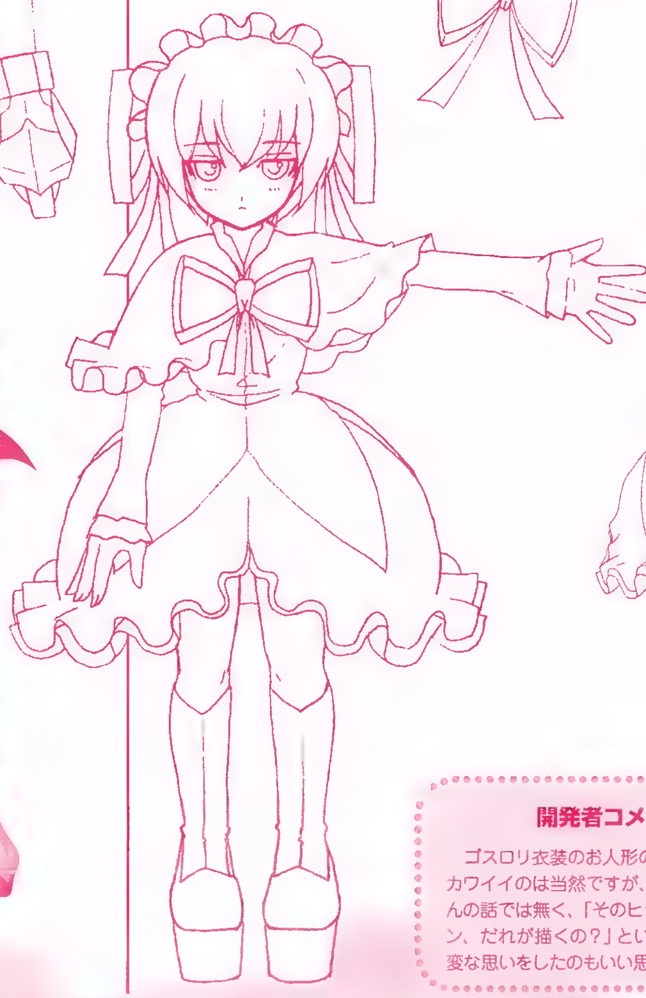
スパッツとスケートでアクティブに動き回れるイメージで、デザインをしていきました。あとは金髪ツインテールと悪魔っ娘という要素も、軽やかさや気まぐれな性格をうまく表現できて良かったと思います。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

年齢:10歳
(学校には行っていない)
身長:114cm
体重:19kg
現住所:千代田区内幸町
帝京ホテル(スイート)
得意科目:無い
苦手科目:無い
格闘スタイル:緋目の人形遣い
CV:本多 陽子









開発者コメント

ゴスロリ衣装のお人形のような女の子がカワイイのは当然ですが、デザインうんぬんの話では無く、「そのヒラヒラと細いリボン、だれが描くの?」という重い現実に大変な思いをしたのもいい思い出です。

Daidohji Kira
大道寺 きら





年齢:11歳
(都立御苑女学園小等部五年)
身長:123cm
体重:22kg
現住所:中野区江古田 祖父母宅
得意科目:聖霊物理学
苦手科目:あるわけない
格闘スタイル:
スライムストロングスタイル
CV:網掛 裕美

開発者コメント

これも、今はもう失われてしまったスクール水着(旧スク水)です。それ以上でも無く、それ以下でも無く、それがすべてと言わんばかりの勢いてす。「本当にやっちゃっていいのか?」と、企画段階てはかなり悩んだ記憶があります。





Fiona Mayfield
フィオナ・メイフィールド

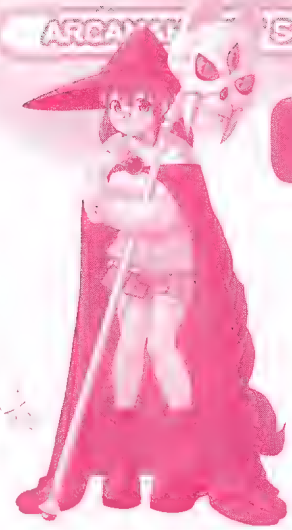


年齢:永遠の13歳
(ジュニアハイスクール休学中)
身長:137cm
体重:31kg
現住所:異世界
得意科目:料理
苦手科目:……たくさん
格闘スタイル:
メイフィールド流大剣術(自称)
CV:山本 麻里安

開発者コメント

企画の方向性からメイドはどうしても外せません。当たり前ですが。大きな剣に見合うように、両手と両足の先を大きく強調したシルエットはなかなかカワイイと思います。あと、基本的にいつも困った表情です。





Yasuzumi Yoriko
安栖 頼子

年齢:14歳
（都立御苑女学園中等部二年）
身長:149cm
体重:44kg
現住所:杉並区高円寺
得意科目:世界史、美術
苦手科目:音楽
格闘スタイル:
趣味の魔術とミケの暴力
CV:伊月 ゆい（頼子）
CV:永野 善一（ミケ）



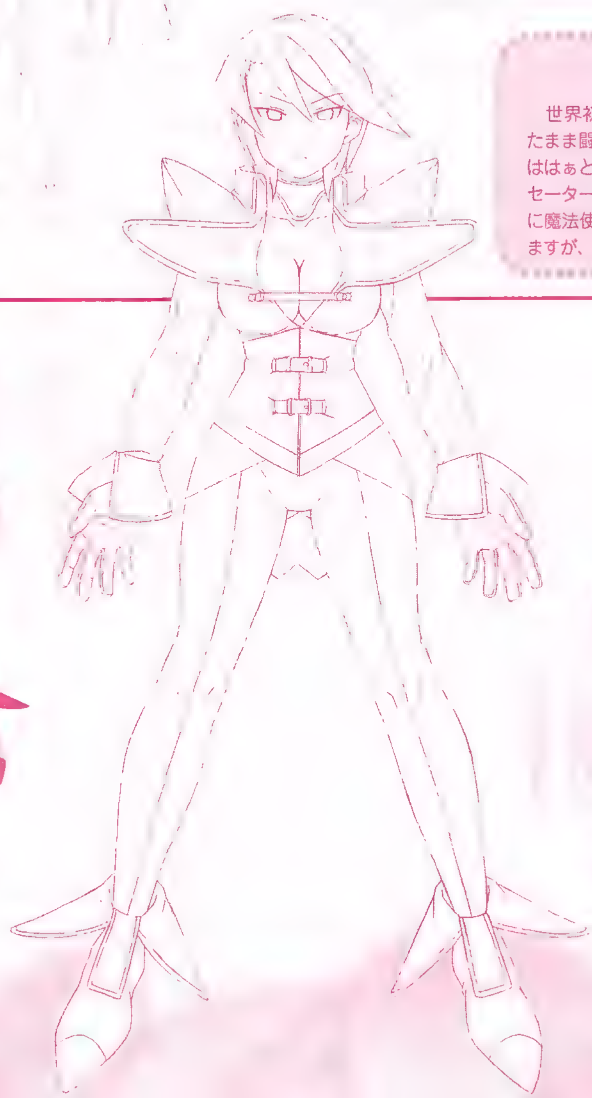
開発者コメント

世界初2D対戦ゲームで「メガネをかけたまま闘う女性キャラクター」です。制服ははぁとと同じブラウスの上から、サマーセーターを着用しています。内気な女の子に魔法使いの衣装は地味さを加速させていますが、まとまりはいいです。

Mildred Avallone
ミルドレッド・アヴァロン

年齢:17歳
（英国聖霊庁長官）
身長:177cm
体重:59kg
得意科目:興味無し
苦手科目:あっても言わない
格闘スタイル:人を超えたこの力
CV:菊池 由起子







開発者コメント

軍服だったり宝塚系だったりと、デザインが二転三転と難航したキャラです。年上のお姉さまであることを死守しつつ、ちょっとファンタジーなデザインになりました。あと、巨乳ではなく美乳です。

猛者通信 ドス龍

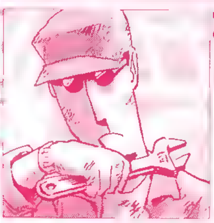
DOS 13本目

うろおぼ絵初めゼネレーソン

なぜスクランブル放送を渋るのか？その秘密を解き明かさんとアステロイド基地に侵入したダップセたちであったが、思わず"アンコモン"の変換を"餡子モン"として出してしまったがゆえに、皆様には"餡子モン"の想像イラストを送ってきてほしい。

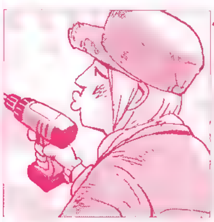
文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか



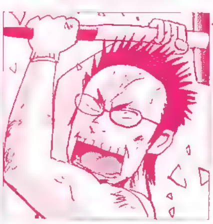
まさ

喫煙教団ヤニー教、略してKKYの高位僧ではあるが、地球とグリズルには優しいブラッドサッカー。必殺技は塑田永眠死罪砲。



ケソ

2007年はチョイキモ親父を目指して飛進宣言をするも、いまだに街頭で大学生専門バイト募集チラシを渡される涙垂れコセル。



タキヨ

モセル担当編集は本来ブニョであるが、今月はアルカデムック『戦場の絆』でテンパッティールゆえ、急遽イタキヨスが代打登板しているの巻。

EPISODE：01

アンタナナリボの罠

Trap in Antananarivo

～これまでのあらすじ～

No.80～81猛者通のラストで、いかにも次号へ続く的な引きを見せながらも諸般の事情でネタが流れて大弱りのモセル軍団は、臨時編集のイタキョ～を迎え突如として新年うろおぼ絵大会を発動させるのであった。

編集イタキョ～　まあ、そんな感じで今回は俺仕切りでやるからよ。ダップセvs.チーム編集の対抗戦でうろおぼ絵対決な。

ケソ　なんか新年一発目から、すっごい場渡り的な展開だNE！

イタキョ　しょーがねーだろ！　ネタとして使おうとしていたブツが、不可抗力で用意できなかったんだよ。

まさ　そしてこの初諦念……。

編集でそ　まあそう腐るなって。ダップセが勝ったら来月以降の締め切りを緩和してやるよ。負けたら地獄の罰ゲームの刑さ。

ケソ　ウェウェウェイツ！　対抗戦ということは、ボキはまさ兄ィと組むっつーことですか!?

まさ　フェフェフェ。我と組めば鬼に金棒、景清に旋風剣さな。これまでのうろおぼ絵で鍛えに鍛えた、天才の筆致を新春からスプレッテルさせるっぺれ～。

ケソ　お、終わった……にゃにもきゃも。

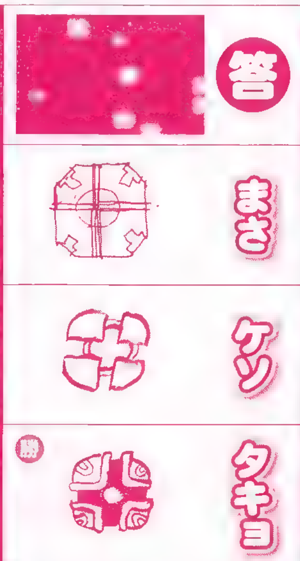
イタキョ　ルールは簡単。各人がうろおぼ絵ネタを用意して、出題者以外の三人が絵を描く。それを出題者が順位判定するって感じだオラ

でそ　一応チーム制だが、判定はあくまで公正にな。

まさ　いつも通り、ネタはアーケードなら何でもアリって感じかね君。

イタキョ　うーし、んじゃとっととネタ決めて、会議スペースに集合な。

ザブ（グラディウスシリーズほか）



いきなりワープして現れる、同シリーズの有名ザコ。単純なようでも、いざ思い出そうとすると結構ムズイっつーね。

コスモ（コスモギャングシリーズ）



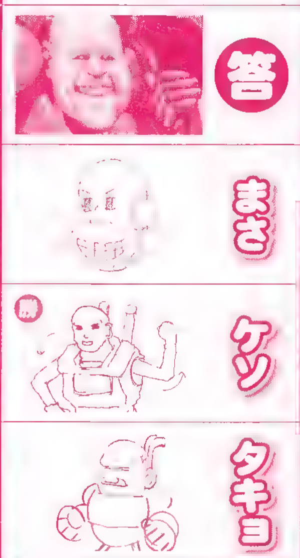
三者三様の謎のクリーチャーを仕上げてしまった結果、判定はドローに。どいつもこいつもド凶悪フェイス。

クオックス（ドルアーガの塔）



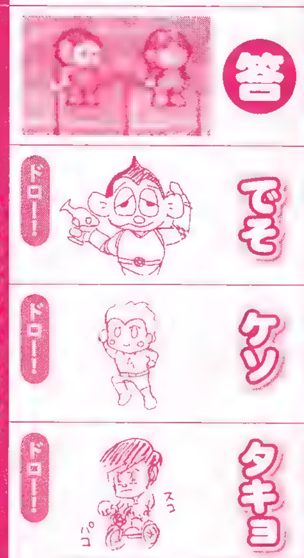
判定基準は「前に突き出た角」と「巨大な背びれ」。ゲーム中のイメージに近いでそ、まさが勝利した。

ガライアス（ダークエッジ）



怪作格闘のデバウキャラ。顔面的（キャラセレ画面）にはまさが一番似ているが、ボディがメカだとは知らなかった模様

アレク（アレックスキッド）



激ムズ横スクアクションの主役。イタキョが描いたのは家庭用のスコパコサイクル。この有様ではドローもやむなしか。

犬福（犬福シリーズ）



限りなくインチキ臭いバッタ福が並んだ。犬福の特徴である"眉毛"が、そろいもそろって無かったのが敗因か。

EPISODE：02

トカレフ危機一髪

Men's Kingdom

ケソ　ドゥフフフ。07年一発目のうろおぼ絵、きっついネタを用意してきましたYO。

イタキョ　あんまりムズいネタを用意しても、相方が描けなかったら自爆になるんだから気を付けろよ。

でそ　うーし、じゃあ俺から出題な。新春一発目だし、まずは萌えキャラ『TOY POP』のアチャはどうだ？

まさ　あわ、あわわわ、いきなりムズイの来たっぺるり。

イタキョ　いや、別に趣味で問題出すのはいいけどさ……アチャあたりはケソとかすぐ描けるんじゃね？

でそ　あー、そうだな。アフロとかにも時々イラスト来てるしな。

ケソ　ちぃい、ボーナス問題だと思ったのに。

まさ　んでは代わりに我が出題しようではないか。『ラスタンサーガ』のボスキャラ、シュムプレーガデスを描いてもらおうかね。

イタキョ　覚えてねーよ！

まさ　3ボスの魔法使いさね。かなりポピュラリティンなキャラだと思うが。

でそ　剣を飛ばす魔法使いだっけ？　つか、名前を今知ったさ。

ケソ　シュ（略）スは無理っすよ。じゃあ、代わりに僕が出題しますけん。『コズモギャング・ザ・ビデオ』や『～パズル』とかに出てたコズモを描いて下さいë！

でそ　うっわ～、それ微妙にきついな。シルエットは思い出せるが……。

～執筆中～

まさ　ハア～完成！（掠れ声）　まるでオフィシャルイラストみたいさね。

イタキョ　舐めてんのかコラ的な作品を描いてしまったと思ったが、まさよりはマシで安心した。

まさ　なぬー!?

でそ　じゃあ、ケソ判定しろよ。

ケソ　ヴヴヴヴ、この謎のクリーチャー群のどこをどう判定したらいいのやら。つか、ドローでいいすか。

一同　……SNKGで。

EPISODE：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

イタキョ　うろおぼ絵終了！

まさ　個人的には快作を生み出したつもりなのだが、評価が付いてこなかったのが残念さね。

ケソ　まさ兄ィ……いくらなんでもメタスラの脳内芸術ぶりはヤバいっす。

でそ　ケソも本当にアフロ担当かというぐらいに怪しい作品が続いたがな。

イタキョ　結果は編集チーム27点、ダップセ21点っつーことで、とりあえず勝利は俺たちだな。ダップセは新年早々負け犬確定ってこった。最初に言った通り、ダップセは罰ゲーム。そうだな……読者のリクエストによる企画をやるってのはどうだろうかオラ？

ダップセ　ひ、ひぃいいいっ！

でそ　読者から送られてきた企画の中から、俺たちが飛びっきりの素敵企画を選んでやるよフヒヒヒヒ。

イタキョ　てなわけで読者の皆様には、ダップセにやらせたい企画（罰ゲーム）をモリモリ送ってほしいぜ。アーケードネタ関連なら何でもOK。

ダップセ　そんなこんなで、今年もよろしくメガフラスト（泣）



『ファンタジーゾーン』ステージ5のボス。正式な並びは左から8体、4体、2体、本体。ケソはディティールのみならず数でも失敗



アバが連れている闘斧 編集部やらでさんざん見ていたはずなのに、ディテールが思い出せなくて全員轟沈



おなじみ万能戦車 実はキャタヒラ部分が非常に特徴的。まさの脳内メタスラに一同騒然となる。



純白ボディの改造人間。まさが描いたのはジャンプ強キック。全員「タッフ君」みたい にナッティール。



月刊★うろ覚絵



今月の問題は、ケソの描いた上のクリーチェルDA★ZE！ ムズ過ぎるのでヒントを出すと、メーカーはタイトーだキャオラッ!!

猛者っ子通信

月刊うろ覚絵の回答や、ジ☆ダップセにやらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたタフガイには、何かダップセからプレゼントがあるので楽しみにせよせよせよ。

◎あて先

〒102-8431 東京都千代田区

(株)エンターブレイン アルカディア

猛者通信

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

アーケードゲームライブラリー

第50回　宇宙空間は奥へと突き抜ける



ズーム909

［セガ・エンタープライゼス 1982年12月］

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
［協力:VGLプロジェクト「あまちゅあおじさん」］

ゲームは常に進化し、受け継がれる。

数々のヒット作が生まれていた80年代初頭のゲームセンターにまた一つの新作が登場した。

セガの新作『ZOOM909（セガ・ズーム・909）』は、平面な画面上に初めて奥行きを感じさせる３Ｄ表現を用いたシューティングゲームであった。

筐体が大きいため従来のテーブルゲームほど爆発的な流通はされなかったが、立体感を感じながら、画面奥から次々と登場する敵との戦いにのめり込むプレイヤーも多く見受けられた。熱く激しいシューティングゲームとして話題になった、名作ゲームといえるだろう。

宇宙船に乗った気分

このゲームは、当時としては画期的な３Ｄ視点のシューティングゲームだ。従来までの縦横への平面スクロールとは違い、画面の中心部から敵、障害物が次々と送り出され背景とともに外側に流れていくというものだ。手前に近付くにつれ徐々にキャラクターを大きく描き替える遠近法で立体感を出す手法で、メーカー資料には「パースペクティブ効果をはじめて採用」と書かれている。操作は操縦桿で上下左右（8方向）に宇宙船を移動し、ボタンで弾を発射、足元にあるペダルは速度調節に使用する。

国内で多く出回ったコックピット型は20インチ画面を使ったシート付きのもの。コックピットといっても上部を覆う屋根は無く、画面の左側に当日のBEST5スコアと自分のスコアを表示する赤色LEDデジタル（表示は６桁）が付いているが、これは従来のレーシングゲーム筐体で多用されたスコア表示機の流れを汲んだものであった。プレイ中の画面上にスコアは表示されず、上部に残りタイムと残り敵UFO数が表示されるのみだが、LEDデジタルが999,999点を超えても画面側での内部スコアは７桁までカウントされていたようだ。

ゲーム画面のイメージとしては、自機が戦闘機タイプの『スペースハリアー』（85年）に似た雰囲気を持っており、『スペースハリアー』に近いゲーム表現が、３年も前に実現していたことは驚きだ。

ゲームルールは、次々と出現する敵や障害物を避けながら、時間内に規定数のＵＦＯを撃破すれば一戦区クリアとなる。各戦区ごとに攻撃パターンが変わり、地上では障害物に、宇宙では機雷や隕石などの飛来物にも気を付けながら、トリッキーな動きをする敵を撃破して進んでいく。全８戦区で構成され、最終戦区の司令鑑を倒せば１ラウンドクリアとなる。その後は繰り返しとなるが、攻撃は徐々に激しくなっていく。

基本攻略は、敵を見切ってひたすら連射と避けを繰り返しながら進むゲームだが、タイムを残して早くクリアすればボーナス点となるため、危険覚悟でペダルを踏み込み、加速して進む方法を選ぶ者もいた。逆に、速度を下げると障害物をかわすのは楽になるが、前後移動する敵の軌道が変わり後方衝突のリスクも出てくる。出現パターンや敵の攻撃特性を覚えながら進むのが攻略の基本といえるが、慣れるまでは地上の障害物をよけるだけで精一杯のゲームでもあった。爆発が画面一杯に広がり、機雷を破壊したときは宇宙全体が光るなど、当時のハードを限界まで使おうとした演出の表現力に、努力の跡が感じられる。

ちなみにこのゲームは米国のSFテレビシリーズ作品「バック・ロジャース」とのタイアップで作られたため、登場する戦闘機なども同作品に登場するものが多く採用されている。海外では『バックロジャース・プラネットオブズーム』の名称で販売され、テレビシリーズの知名度の高さもあってかなりの話題作となった。初期の家庭用マシンにも目玉として移植された有力なタイトルであるが、このゲーム自体の純粋な続編は作られていない。

基本画面



宇宙船を操作し、敵を倒しながら進む奥方向スクロールシューティングゲーム。8方向レバーで移動、攻撃ボタンで弾を発射しペダルで速度を変える。宇宙船が全滅するとゲームオーバー。

インストラクションカード



ゲームの主なルールの説明。（ズーム909のカタログより）機械にはインストカードではなく、筐体の画面枠プラスチック板に直接ゲームの遊び方が刷り込まれている。

■攻略のポイント■



8戦区あるラウンドの最後に登場する敵司令艦は、周囲にある四つのエンジンを破壊しなければ、本体にダメージを与えられない。



敵ＵＦＯと地上の障害物の複合するステージではコース取りを考えながら攻撃する事になる

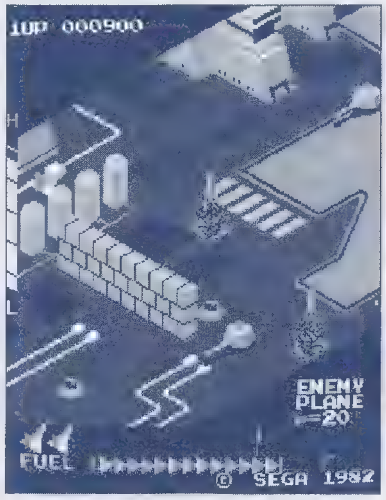
画面に映る立体感覚

ビデオゲームは画面上に映像を映すのだから、その画像はもちろん二次元でしかない。しかしその二次元である画面上に、まるで三次元のような立体的な世界を描いた映像をいかにして表現するか？

その目的でメーカーがしのぎを削っていたところ、82年のセガは、斜め視点から見た3Dシューティング『ザクソン』（82年１月）や3Dグラスを採用した『サブロック3D』（82年夏）など、さまざまな立体の表現方法を模索していたといえるだろう。同年の秋には３Ｄ視点を採用したナムコのレーシングゲーム『ポールポジション』が話題になり、各社の「立体感覚」開発競争も熱を帯びてきたその冬に『ズーム909』は登場した。

翌83年には、ベクタースキャン方式を採用したアタリの3Dシューティングゲーム『スターウォーズ』が輸入発売され、日本でも人気作となった。立体のリアル感を求めて実写レーザーディスク映像を使用するゲームが登場するなど、ゲームの表現も大きな転換期を迎えようとしていた。そういった時代に『ズーム909』が採用した３Ｄシューティングゲームの基本スタイルは、セガの『スペースハリアー』や『アフターバーナー』など、後年の大ヒットゲームへと受け継がれていった事からも、本作はアーケードゲーム史で非常に重要な意味合いを持つ作品といえる。

当時使用されたブラウン管画面のサイズは限られていたが、表現力によって宇宙のように無限の広がりを感じさせる事ができる……。そんな可能性を感じながら、ゲームセンターが盛り上がっていた時代に、次々と無限の宇宙を目指す新作ゲームとキャラクターたちが生まれ、飛び立っていったのだ。



82年１月に登場した『ザクソン』（池上通信機／セガ）では斜め視点（クォータービュー）で立体感を表現することで、3D表現の可能性を探ったシューティングゲームだ。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGAコーナー」まで

【お知らせ】
AGAコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究集団AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail : amp@tri6.net

■参考資料

「セガ・ゲームメイト」1982年
（セガ・エンタープライゼス）

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

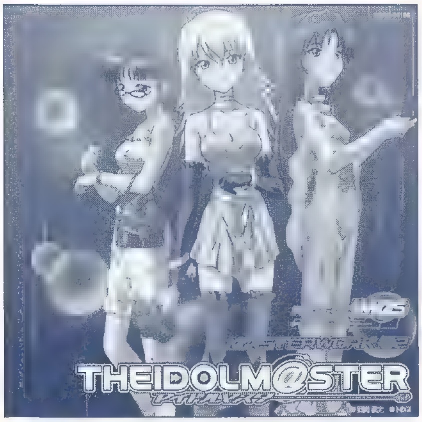
「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ／アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release



©窪岡俊之　©NBG

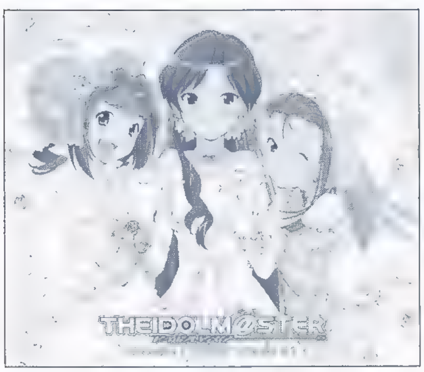
THE IDOLM@STER MASTERWORKシリーズ第2弾
THE IDOLM@STER MASTERWORK 02

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-34165／02.28 on sale!／価格:2,000円(税込)

Xbox版の発売で、2007年も新たな盛り上がりが期待される『アイドルマスター』のソングコレクションCD、「THE IDOLM@STER MASTERWORK」シリーズの第2弾が登場！　今回は新キャラの星井美希をはじめ、如月千早、秋月律子、萩原雪歩、双海亜美&真美の5人(6人?)の持ち歌が収録されている。注目は律子、雪歩、亜美&真美のカルテットが歌う新曲「MY BEST FRIEND」だろう。シリーズ恒例となるボーナストラックトークも収録。今月発売される『MASTERWORK 01』と同様、初回生産分限定の特典もあるので、ファンならば絶対におさえておきたいアイテムだ！

■収録内容
「relations」(M@STER VERSION)
　歌：星井美希・如月千早
「MY BEST FRIEND」(M@STER VERSION)
　歌：秋月律子・萩原雪歩・双海亜美&真美
「魔法をかけて」(M@STER VERSION)
　歌：秋月律子
「ポジティブ!」(M@STER VERSION)
　歌：双海亜美&真美
ボーナストラックトーク
ほか

初回封入特典：THE IDOLM@STER　オリジナル卓上カレンダー（2007年5月～8月）



©窪岡俊之　©NBGI

ドラマCD「アイドルマスター」NEW STAGE.02

発売元:フロンティアワークス／FCCG-0012／on sale!／価格:3,150円(税込)

先月紹介したドラマCD『NEW STAGE.01』の続編が早くも登場だ。前回は新入社員に人気を独り占めされたプロデューサーが巻き起こす騒動をはじめとして、意外な結末や微笑ましいエピソードを楽しむことができた。今回ももちろんアイドル役の声優さんが総出演で、再び元気にアイドルたちを演じてくれるぞ。だれにスポットが当てられるかも注目されるが、収録タイトルを見ただけで期待がふくらんでしまった人は、今すぐ買いに行くべし！　来月にはいよいよシリーズ第3弾が発売予定なので、『NEW STAGE』シリーズのコンプリートを目指そう。

■収録内容
「ハリウッドスター来日!」
「アイドル・ナビゲーション」
「セレブなランチタイム」
「ヒロイン、ついに決定!?」
「喜びと思い悩み」
「やよい誘拐大作戦!」
「ベッドの上で…」

Out Run 20th Anniversary Box

発売元:ウェーブマスター／WM-0538〜48／02.08 on sale!／価格:13,440円(税込)



© SEGA

アーケードに登場すると同時に爆発的な人気を得て、今なおお多くのファンを魅了し続ける、セガのドライブゲーム不朽の名作『Out Run』。発売20周年を記念して、これまで発売された『Out Run』シリーズの楽曲を収録したサントラCDが、なんとCD11枚組、総収録曲数207曲！ という圧倒的なボリュームで発売されるぞ！

初代『Out Run』から、最新作となるPS2版『Out Run2 SP』までの楽曲が余すところなく収録されていて、その中には、サントラCD化は初めてのものも含まれている。ブックレットには、歴代のサウンドクリエイターによるコメントを掲載し、『Out Run』サウンドの生みの親であるHiro師匠による作品のレビューなど、資料としても貴重な内容となっている。

「MAGICAL SOUND SHOWER」に心躍らせ、「LAST WAVE」でプレイ後の余韻に浸っていた、初代『Out Run』世代に限らず、ゲーム音楽という分野の確立に貢献したサウンドをぜひ体験してほしい。

なお、このCDはセガダイレクト(http://segadirect.jp/)での専売となるので、購入予定の人はサイトをチェックだ。

■収録内容

1986 Arcade『Out Run』
1987 SEGA MARK Ⅲ『Out Run』 - PSG Sound Ver. -
1987 SEGA MARK Ⅲ『Out Run』 - FM Sound Ver. -
1989 Arcade『Turbo Out Run』
1989 FM TOWNS『Turbo Out Run』
1989 MASTER SYSTEM『Out Run 3-D』 - PSG Sound Ver. -
1989 MASTER SYSTEM『Out Run 3-D』 - FM Sound Ver. -
1990 PC Engine『Out Run』
1991 GAME GEAR『Out Run』
1991 MEGA DRIVE『Out Run』
1992 MEGA DRIVE『Turbo Out Run』
1993 Arcade『OutRunners』
1994 MEGA DRIVE『OutRunners』
1996 SEGASATURN『Out Run』 From "SEGA AGES"
ほか

※セガダイレクト(http://segadirect.jp/)で購入すると、数量限定のスペシャルDVDをプレゼント！(すでに無い場合もあります)

Column

Text：罰帝

大型筐体とVGM環境のカンケイ

現在のゲームセンターは、インベーダーブームとスーパーの屋上遊園地が融合して発展したものであるといえます。喫茶店に置かれるべく工夫されたテーブル筐体と、遊園地の乗り物をベースとした大型筐体。大型筐体の登場が現在のゲームセンターの姿を作る重要なキーワードになるのですが、今回注目するのはその内部。筐体の中身にこそVGM進化のカギがあったのでは？ という過程を元に話を進めていきたいと思います。

実は、大きな筐体はデメリットが多いものなのです。販売価格が高くなる、広い設置面積が必要、必然的に出荷台数が少なくなる、オンリーワンの部品を使っていて修理が難しい、そもそもメンテナンスのために筐体を開けるのが困難、撤去されやすい……などなどさまざまな理由があるのですが、もちろんそれを上回るメリットもあるのです。

最大のメリットは「大きい」ということ。これにより内部基板の構成を自由に設計することができたり、筐体全体のデザインとしてスピーカーの位置を効果的に置くことも可能です。また、販売価格が高いということは、基板売りの作品よりも潤沢な開発費を確保でき、グラフィックの強化や音源周りの強化が行ないやすくなっていたことも考えられます。

この例に沿って振り返ってみると、JBLのスピーカーを搭載して音響を強化した『スターウォーズ』(アタリ/83年)や、それを追う形で4チャンネルスピーカーを採用して迫力を表現した『ポールポジション』(ナムコ/82年)、『サンダーセプター』(同/86年)、強力な重低音とボディソニックをシンクロさせてプレイヤーの尻をムズムズさせた『ダライアス』(タイトー/87年)などの作品が思いつきます。上で紹介している『Out Run』(セガ/86年)も、(Hiro.師匠の音作りが優れていたという事実はさておき)当時最先端の技術だったFM音源とサンプリングの組み合わせを駆使し、テーブル筐体向けの基板作品とは一線を画す、高クオリティな音を鳴らして人々を驚かせました。

近年では、各メーカーから"音ゲー"が発表されて、良い音で聴いてこそプレイが楽しくなる作品も多くなっています。音ゲーの中で特筆すべき作品は、なんと10個ものスピーカーを筐体に備えた『beatmania Ⅲ』(コナミ/2000年)でしょう。この筐体は設置台数が少なかったことが悔やまれますが、全体的なデザインも素晴らしく「音を楽しむゲーム」として、一つの完成形と言ってもいい筐体でした。

メダルゲームなどでも音響にこだわった作品が増加しており、特に『スターホース2』(セガ/2005年)では、座った位置の左右後ろから音が聞こえる「プライベートスピーカー」のアイデアが高く評価できます。なお、この筐体はアーケードゲームの歴史の中で初めて「グッドデザイン賞」を受賞した作品であることを付け加えておきます。

最も新しい例では『タイムクライシス4』(ナムコ/2006年)が興味深いところです。この作品では「ボイス専用スピーカー」を設置し、ゲーム中の無線連絡などの演出に使われています。

一時は有線放送の音にかき消され、効果音すら聞こえない最悪の環境だったゲームセンターも存在しましたが、「自分のプレイ音」を存分に楽しめる大型筐体が増え、ゲームセンターの音環境が改善されてきているとすれば、今後のさらなる発展を期待せずにはいられない筆者なのでした。



技術の進化から名曲が生まれ、現在の音環境の向上につながった。

© SEGA

ゲームセンターイベントリスト

Feb. 2007

いよいよ寒さが厳しくなってきました。家で寒さをしのぐのもいいですが、せっかくの休日、イベントに参加してみてはいかが？きっと寒さを吹きとばしてくれるハズ。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変[illegible]了承ください。

北海道・東北

北海道

★G-Baoa.g（ジーバオアグー）
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789
http://www.g-baoa-g.com/

2/3	19:30	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀Ⅳ
2/10	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
2/24	20:00	アルカナハート 大会

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

2/10	19:30	アルカナハート 大会
2/24	19:30	GGXX ΛCORE 大会

※詳細はHP参照

宮城県

★ゲームゾーン タッチ
登米市迫町佐沼字中江4-15-1 ☎022-023-2022

2/4	13:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

2/3	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/4	13:00	ムシキング 公式大会
2/10	20:00	WCCF 大会
2/11	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
2/12	20:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会
2/17	16:00	頭文字D Ver.3 大会
2/18	13:00	ムシキング 公式大会
2/24	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/25	13:00	ラブ&ベリー 公式大会

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

2/3	22:00	第6回 鉄拳5 DR ランバト
2/4	15:00	第1回 アルカナハート大会
2/10	21:00	第5回 VF5 Ver.B 大会 ◆参加費100円
2/11	15:00	KOF98 大会 Dueling the KOF 4th season 予選
	18:00	KOF 2002 大会 Dueling the KOF 4th season 予選
2/17	22:00	第7回 鉄拳5 DR ランバト
2/18	15:00	第1回 MBAC Ver.B 大会
2/24	21:00	第6回 VF5 Ver.B 大会 ◆参加費100円
2/25	15:00	第2回 GGXX ΛCORE 大会

★プレビジョイカム 石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

2/3	18:00	GGXX ΛCORE 大会
2/11	17:00	アルカナハート 大会
2/17	18:00	GGXX ΛCORE ランダム 2on2 大会

※すべて参加費100円

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

2/3	15:00	MBAC Ver.B 5on5 大会 ケアンズ杯4th ◆チーム内3キャラ以上使用
2/4	17:00	MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆チーム内同キャラ不可
2/11	17:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀予選
2/17	17:00	アルカナハート 大会
2/18	17:00	アルカナハート 大会
2/25	17:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ不可

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

2/4	15:00	MBAC Ver.B 大会
	18:00	GGXX ΛCORE 大会
2/11	15:00	HYPER SFⅡ 大会
	18:00	KOF'98 大会
2/12	15:00	MBAC Ver.B 大会
	18:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
2/18	15:00	モンスターゲート オフライン 大会 ◆上位8名による決勝戦
2/25	15:00	ジョジョの奇妙な冒険2 大会
	18:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会

埼玉県

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

2/10	19:00	バカバカバッションSP 大会
2/24	19:00	バカバカバッションSP 大会
毎週土曜	20:00	GGXX ΛCORE 大会
毎週日曜	18:00	MBAC Ver.B 大会

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

2/3	22:00	VF5 Ver.B 3on3 大会第7回 天下一バーム杯 ◆参加費200円
2/4	17:00	SCⅢ AE 第9回 SCNランバト ◆参加費100円
2/10	11:00	KOF '98 3on3 大会 第3回P-cup byKOF ◆参加費一人100円 ポイント上位チームにシード権
2/11	11:00	KOF 2000 3on3 大会 第3回P-cup byKOF ◆参加費一人100円 ポイント上位チームにシード権
2/17	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第35回 プレ軍総杯 ◆参加費一人100円
2/18	15:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 第14回 P-cup by3rd ◆参加費一人100円
2/24	20:00	第1回 アルカナハート 大会 ◆参加費一人100円
2/25	15:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費一人100円

千葉県

★アミューズメントエース 津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/ace.htm/

2/3	15:00	DBZ 2 公式大会
2/17	15:00	DBZ 2 公式大会
2/18	15:00	戦場の絆 4on4 大会

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

2/24	16:00	ポップンミュージック14 大会

★G-link 蘇我
千葉市中央区川崎町6-9 フェスティバルウォーク 2F ☎043-266-6464
http://location.sega.jp/loc_web/gl_soga.html/

2/17	10:30	三国志大戦2 組手 神の領域 ◆有名君主との100人組手バトル&トーナメント戦

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

2/2	終日	アルカナハート フリープレイ
2/3	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
2/4	16:00	SFⅢ 3rd 大会
	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
2/9	19:00	GGXX ΛCORE 大会
	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
2/18	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
2/23	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
2/24	終日	鉄拳5 DR フリープレイ

※すべて参加費無料

★ラッキー 千葉店
千葉市中央区中央2-3-16 ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

2/4	14:00	アルカナハート 大会 第一回ラッキーゲーム大会 アルカナ杯 予選

★ラッキー 中央店 フェリシダ
千葉市中央区富士見2-8-1 ☎043-222-5610
http://www.lucky-net.co.jp/felicidad/index.html

2/25	13:00	アルカナハート 大会 第一回ラッキーゲーム大会 アルカナ杯 予選
	予選終了後	アルカナハート 大会 第一回ラッキーゲーム大会 アルカナ杯 決勝戦

★ラッキー 西千葉店
千葉市稲毛区弥生町1-15 ☎043-252-3360
http://www.lucky-net.co.jp/west/index.html

2/18	14:00	アルカナハート 大会 第一回ラッキーゲーム大会 アルカナ杯 予選

★ラッキー バッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

2/3	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
2/4	終日	ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット
2/10	終日	アルカナハート フリープレイ
	終日	VF5 Ver.B イベント ◆100円2クレジット
2/11	14:00	アルカナハート 大会 第一回ラッキーゲーム大会 アルカナ杯 予選
	終日	パワースマッシュ フリープレイ
2/12	終日	NOVAうさぎのゲームde留学!? フリープレイ
	終日	太鼓の達人9 イベント ◆100円2クレジット
2/17	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
2/18	終日	QMAⅢ フリープレイ
2/24	終日	アルカナハート フリープレイ
	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
2/25	終日	くるくるラボ フリープレイ

※フリープレイはすべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル 1F ☎042-627-8188

2/3	15:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀Ⅳ ◆参加費100円
2/10	15:00	第2回 アルカナーハート 2on2 大会
2/17	15:00	第3戦 MBAC Ver.B 2on2 ランバト
2/24	15:00	第19回 GGXX ΛCORE 2on2 大会

※指定がある大会以外は参加費50円

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

2/4	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 全国大会予選 ◆同機体禁止。「ノワール」使用禁止 「プロビ」、「レジェンド」は1チーム一機まで
2/11	15:00	MBAC Ver.B 大会 ◆キャラクター変更可
2/17	15:00	月華の剣士2 大会 ◆参加料200円
2/18	15:00	アルカナハート 大会 ◆キャラクター変更可
2/25	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
	15:10	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加料100円

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

2/10	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
2/18	17:00	SCⅢ AE SCN ランバト
2/24	20:00	SFⅢ 3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

2/4	17:00	アルカナハート ランバト
2/11	19.00	KOF'98 大会
2/18	17:00	アルカナハート ランバト
2/25	17:00	MBAC Ver.B 大会

神奈川県

★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

2/3	未定	ラブ&ベリー イベント
	未定	ムシキング 大会
	未定	MJ3 大会
	未定	麻雀格闘倶楽部5 大会
2/4	未定	ダーツライブ 大会
	未定	エアーホッケー 大会
2/10	14:00	WCCF 大会 アップルカップ
	20:00	WCCF 大会 アップルカップ
	未定	ウイニングイレブン2006 大会
2/11	未定	VF5 Ver.B 大会
2/12	未定	くるくるラボ 大会
	未定	QMAⅢ 大会

2/17	未定	Quest of D Ver.3.01 イベント
	未定	バトルクライマックス イベント
2/18	未定	GGXX ΛCORE 大会
	未定	MBAC Ver.B 大会
	未定	アルカナハート 大会
2/24	12:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
	18:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
2/25	未定	湾岸ミッドナイト2 大会
2/26	未定	頭文字D Ver.3 大会



新潟県

★エリナ

新潟市津雲田640 ☎0256-82-4541
http://ip.tosp.co.jp/i.aspi=milkylove2erina/

2/17	20.00	第33回 VF5 Ver.B 2on2 大会 エリナ杯 ◆参加費一人100円

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

2/4	19:00	第8回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
2/11	16:00	第22回 MBAC Ver.B 2on2 大会
2/12	16:00	第2回 アルカナハート 大会
2/18	17:30	第3回 VF5 Ver.B 公式大会 in テクポリ ◆受付10時～

※参加費1人100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

2/2	21:00	鉄拳5 DR ランバト
2/3	20:00	VF5 Ver.B ちゃっきー アイリーン組手
2/10	20:00	アルカナハート 北陸最強 ランバト
2/11	20:00	MBAC Ver.B 大会
2/17	20:00	鉄拳5 DR 大会 ハリソン杯
2/23	20:00	鉄拳5 DR ランバト
2/24	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

福井県

★ジョイランド江守店

福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

2/4	13.00	アルカナハート 大会
2/11	15:00	beatmaniaII DX 14 大会
2/18	13:00	GGXX ΛCORE 大会
2/25	13:00	MBAC Ver.B 大会



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

2/3	20:00	GGXX ΛCORE 大会
2/10	20:00	MBAC Ver.B 大会
2/11	20:00	三国志大戦2 大会
2/17	20:00	WCCF 大会
2/18	20:00	アルカナハート 大会
2/24	20:00	GCB 大会

※詳細は店舗にて。電話FAXによる大会受付は行なっておりません

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

2/3	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/10	14:00	GGXX ΛCORE 大会
2/11	22:00	VF5 Ver.B Ver.A 大会
2/12	14:00	アルカナハート 大会
2/17	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/24	14:00	MBAC Ver.B 大会

★西院コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

2/11	19:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀IV 店舗予選
2/25	19:00	VF5 Ver.B 公式大会

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

2/2	25:00	鉄拳5 DR 大会
2/3	21:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀IV 店舗予選 ◆参加費100円
2/4	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/9	22:00	GCB 大会
2/11	15:00	MBAC Ver.B 大会
2/16	25:00	鉄拳5 DR 大会
2/18	15:00	GGXX ΛCORE 大会
2/23	22:00	GCB 大会
2/25	15:00	アルカナハート 大会

★スーパーヒーロー山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

2/4	17:00	MBAC Ver.B 大会
2/11	17:00	GGXX ΛCORE 大会
2/18	17:00	アルカナハート 大会
2/25	17:00	VF5 Ver.B 大会 ◆参加費100円

★スターダスト

京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

2/18	19:00	VF5 Ver.B 公式大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
http://www.a-cho.com/ ☎075-251-2323

2/4	19:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀IV 店舗予選
2/8	19:00	GGXX ΛCORE 第115回 関西ランバト
2/10	12:00	All CAPCOM Histrical-vsgames Olympic ◆開催タイトル:カプエス2、マーブルvs.カプコン2、SF EX2+、ジョジョの奇妙な冒険2
2/11	12.00	All CAPCOM Histrical-vsgames Olympic ◆開催タイトル:SF ZERO3、SFIII 3rd、ヴァンパイア セイヴァー、SSFII X
2/17	17:00	KOF'98 大会 Duelling the KOF 4th season a-cho店舗予選
		KOF2002 大会 Duelling the KOF 4th season a-cho店舗予選
2/18	12:00	アルカナハート 2on2 大会
2/22	19:00	GGXX ΛCORE 第116回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

2/2	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/4	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
2/9	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/11	17:00	頭文字D Ver.3 大会
2/16	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/18	17.00	湾岸ミッドナイト2 大会
2/23	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/24	17:00	頭文字D Ver.3 大会
2/25	17:00	QMAIII 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳細は店内POP参照

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

2/4	19:00	VF5 Ver.B 大会 ◆参加費100円
2/6	19:00	湾岸ミッドナイト2 大会
2/11	15:00	アルカナハート 大会
2/13	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
2/18	15:00	GGXX ΛCORE 大会
2/20	19:00	鉄拳5 DR 大会
2/25	15:00	MBAC Ver.B 大会
2/27	19:00	KOF XI 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

2/24	19:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKAIII

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

2/7	20:00	三国志大戦2 大会
2/14	20:00	ベースボールヒーローズ2 店内大会
2/21	20:00	三国志大戦2 大会
2/28	20:00	ベースボールヒーローズ2 店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF 大会 ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

2/1	終日	SFIII 3rd 対戦会 ◆2クレジット
2/3	終日	KOF 2002 対戦会 ◆2クレジット
2/4	15:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀 店舗予選
2/8	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
2/10	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット
2/11	15:00	GGXX ΛCORE 大会
2/15	終日	GGXX ΛCORE 対戦会 ◆2クレジット
2/17	終日	月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
2/18	15:00	アルカナハート 大会
2/22	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
2/24	終日	KOF 2002 対戦会 ◆2クレジット
	終日	ヴァンパイア セイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
	18:00	MBAC Ver.B 大会
2/25	未定	アーケードカーニバル 第200回 大会 ◆詳細は店頭にて

★ゲームプラザVIP 富田

高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/tonda_vip/

2/10	終日	SFIII 3rd 対戦会 ◆2クレジット
2/17	終日	KOF 2002 対戦会 ◆2クレジット
2/24	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

2/3	15:00	第3回 MBAC Ver.B 2on2 大会
	18:00	第3回 アルカナハート 2on2 大会
2/4	16:00	第29回 TRF2 大会
2/10	19:00	SCIII AE SCNランバト 第IV期 第8戦
2/11	16:00	アルカナハート ランバト 第I期 第3戦
2/17	15:00	第4回 MBAC Ver.B 2on2 大会
	18:00	第4回 アルカナハート 2on2 大会
2/18	16:00	第30回 TRF2 大会
2/24	19:00	SCIII AE SCNランバト 第V期 第1戦
2/25	16:00	アルカナハート ランバト 第I期 第4戦
毎週月曜	18:00～23:00	SCIII AE 対戦会

★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

2/4	17:00	MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆参加費100円
2/11	17:00	アルカナハート 大会
2/18	17:00	GGXX ΛCORE 大会
2/25	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
毎週日曜	10:00～16:00	MBAC Ver.B フリープレイ ◆参加費500円

※受付は開始30分前まで

★チャレンジャーガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

2/3	18:00	GGXX ΛCORE 大会
2/4	18:00	三国志大戦2 大会
2/10	18:00	アルカナハート 大会
2/11	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/17	18:00	GGXX ΛCORE 大会
2/18	18:00	VF5 Ver.B 大会
2/24	18:00	アルカナハート 大会
2/25	18.00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ハイテクランド セガ アビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル B1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/h s_avion.html/

2/4	15:00	VF5 Ver.B 全国大会 格闘新世紀IV 店舗予選 ◆参加費100円
2/11	15:00	アルカナハート 大会
2/25	17:00	SSFII X 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS

姫路市駅前町254 姫路OSビル B1 ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

2/4	13:30	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀IV 店舗予選
2/12	11:00	三国志大戦2 第5回姫路三国大会
2/17	14:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
2/23	19:00	VF5 Ver.B 公式大会

★セガ 三宮サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

2/3	15:00	ゾイド∞EX+ 大会【第7次】
2/4	15:00	第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付【天一 第二期 第九幕】
2/4	18:00	アルカナハート 大会【第2回】
2/10	19:00	バーチャロン OT5.66 予選大会
2/11	13:00	バーチャロン OT5.66 決勝大会 ◆当日予選有
2/11	16:00	バーチャファイター5 公式大会【FIGHT3】 ◆参加費100円
2/18	15:00	第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付【天一 第二期 第十幕】
2/18	18:00	MBAC Ver.B 大会【第2回】
毎週土曜	15:00	第6期 GGXX ΛCORE ランバト【ACCENT CORE】 ◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

2/3	19:00～24:00	バトルギア4 フリー走行会 ◆参加費1,000円
2/4	15:00	頭文字D Ver.3 大会
2/10	19:00	SFIII 3rd 大会
2/11	15:00	アルカナハート 大会
2/17	19:00	ベースボールヒーローズ2 大会
2/18	15:00	湾岸ミッドナイト2 大会
2/24	19:00	GGXX ΛCORE 大会
2/25	15:00	QMAIII 大会

近畿



和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1　☎073-472-3566
http://pita-mq.com

2/3	19:00	MBAC Ver.B ランバト
2/4	19:00	三国志大戦2 大会
2/10	19:00	GGXX SLASH ランバト
2/11	18:30	QMAⅢ 大会
2/17	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
2/18	19:00	三国志大戦2 大会
2/23	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
2/24	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会
2/25	18:30	QMAⅢ 大会

中国・四国



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

2/3	19:00	VF5 Ver.B 格闘新世紀Ⅳ 店舗予選 大会
2/4	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/10	20:00	MBAC Ver.B 大会
2/11	19:00	GGXX ΛCORE 大会
2/17	20:00	鉄拳5 DR 大会
2/18	19:00	ポップンミュージック14 大会
2/24	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/25	17:00	MBAC Ver.B 大会

島根県

★セガ ワールド 松江

松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

2/23	20:00	VF5 Ver.B 大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

2/3	15:00	MBAC Ver.B 大会
	17:30	アルカナハート 大会
2/4	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
2/11	15:00	GGXX ΛCORE 大会

広島県

★広島ギーゴ

広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル　☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html/

2/11	14:00	WCCF 大会 WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th エリア決勝 ◆各店舗予選を突破した方のみ参加可能
2/18	15:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F　☎06-6317-0433

2/4	15:00	アルカナハート 大会
2/11	15:00	SFⅢ 3rd 2on2 大会
2/17	15:00	KOF XI 大会
2/18	15:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会
2/24	15:00	旋光の輪舞SP 大会 ◆ファビアンA3使用禁止
2/25	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会

山口県

★プールイン8

山口市周布町1-22　☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/l.cfm?i=fantacya

2/4	14:00	第2回 アルカナハート 大会
2/11	14:00	第17回 GGXX ΛCORE 大会
2/25	14:00	第23章 MBAC Ver.B 大会

※詳細は店頭にて発表

香川県

★戦～ikusa～

高松市高松町字宮田2554-18　☎087-843-2788

2/3	19:00	KOF XI 大会
2/11	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
2/17	19:00	鉄拳5 DR 大会
2/25	19:00	SCⅢ AE 大会

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

2/3	20:00	アルカナハート 大会
	22:00	MJ3 大会 極限麻雀戦
2/4	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	ドルアーガ オンライン 極限イベント大会
2/10	20:00	MBAC Ver.B 大会
	22:00	QMAⅢ 大会
2/11	20:00	格闘ゲーム 大会 ◆詳細は店頭にて
	22:00	Quest of D Ver.3.01 極限イベント大会
2/12	20:00	スピリッツオブジオン 大会
	22:00	GCB 大会 0079 最後の萌大会 ◆女性キャラクター限定
2/17	20:00	アルカナハート 大会
	22:00	MJ3 大会 極限麻雀戦
2/18	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	ドルアーガ オンライン 極限イベント大会
2/24	20:00	MBAC Ver.B 大会
	22:00	QMAⅢ 極限イベント大会
2/25	20:00	格闘ゲーム 大会 ◆詳細は店頭にて
	22:00	Quest of D Ver.3.01 極限イベント大会
毎週水曜	20:00	GCB ランバト
毎週金曜	20:00	GGXX ΛCORE ランバト

愛媛県

★GAME ショコラ

松山市柳井町1-12-13　http://shokora.holy.jp/

2/11	15:00	第2回 MBAC Ver.B 2on2 大会
2/25	15:00	第2回 アルカナハート 大会

★ハイテク セガ 新居浜

新居浜市徳常町6-8　☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html/

2/3	17:30	旋光の輪舞SP 大会
2/4	16:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費200円
2/10	17:30	MBAC Ver.B 大会
2/12	17:30	GGXX ΛCORE 大会

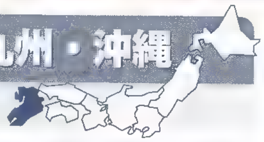
指定のある大会以外は参加費100円

★セガ ワールド 南国店

南国市大そね甲2520-2　☎088-864-2921
http://location.sega.jp/loc_web/sw_nangoku.html/

2/3	15:00	南国店 MBAC Ver.B 大会
2/10	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

九州・沖縄



福岡県

★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7　☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

2/2	19:00	GGXX ΛCORE ランダム 2on2 大会
2/9	19:00	MBAC Ver.B 大会
2/16	19:00	アルカナハート 大会
2/23	20:00	VF5 Ver.B 大会

★天神ギーゴ

福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1F～3F　☎092-724-5971

2/11	15:00	VF5 Ver.B 大会 格闘新世紀Ⅳ 店舗予選
2/17	15:00	アルカナハート 2on2 大会

長崎県

★セガ ワールド 大塔店

佐世保市大塔町18-15　☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

2/4	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/9	19:00	MBAC 大会
2/11	18:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
2/17	19:00	GGXX ΛCORE 大会
2/24	19:00	KOF2002 大会
2/25	14:00	WCCF 大会

熊本県

★セガ・マービィー

熊本市春日3-15-1　☎096-351-6229

2/3	18:00	KOF 2002 大会
2/4	17:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
2/10	18:00	アルカナハート 2on2 大会
2/11	18:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
2/12	17:00	バーチャロン OT5.66 大会
2/17	18:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会
2/18	18:00	バーチャロン フォース 大会
2/24	18:00	MBAC Ver.B 2on2 大会

※指定がある大会以外は参加費50円

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館

鹿児島市千日町15-7 2～3F　☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

2/11	16:00	MBAC Ver.B 第2回 ランバト
2/25	16:00	アルカナハート 大会 九州崩壊までの大会2回目

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

今月は12/16にファンタジスタで開催された『VF5 Ver.B 5on5の大会「第九回B.M.N.」』を紹介しよう。関東、関西、九州などから総勢90名の参加者が集まった今大会。優勝を手にしたのは、地元岡山県と大阪府の混成チーム【異例のコラボ】の5名だ。



写真左から、たつお(大会主催)、ガチャ、どんあき、アニキ(応援団)、はち、靜琉、うめっち。

今月の強者たち

大規模な大会が数多く開催された12月。参加人数が多い中、見事に好成績を残した強者たち。そんな彼らを今月も一気に紹介していこう。

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇第2回 鉄拳5 DR ランバト　12/2・15名
優勝:茉リオ氏(木人)
2位:ペペ
◇第4回 VF5 Ver.A 大会　12/9・18名
優勝:滝川(サラ)
2位:いまじ
◇第4回 GGXX SLASH 大会　12/17・16名
優勝:あかぎ(梅喧)
2位 克月

●プレビジョイカム 石岡店(茨城県)
◇GGXX SLASH 大会　12/2・18名
優勝:はっすらぁ (聖騎士団ソル)
2位:はせ　3位:アッパー

●ケアンズ(栃木県)
◇MBAC 3on3 大会　12/2・25名
優勝:ひとりでできるもん／Q (さつき)、Q (アルク)
2位:Cometさんそんな責めちゃらめぇ!!／ぬこ、かおる、Comet
3位:俺たちバンピー／ゼリー、オレ、舞人
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 鍵聖戦　12/3・12名
優勝:まこと
2位:ローザ　3位:レディアン
◇MBAC 交流大会 一の陣　12/9・28名
優勝:ゼリー (有間都古)
2位:人識　3位:sai・オレ
◇MBAC ランバト メルブランバト六　12/10・19名
優勝:歩巳(遠野秋葉)
2位:こめ　3位:@NGEL
◇MBAC 2on2 大会　12/16・22名
優勝:ゲーセンにエロゲ持ってくんな／れぅ (琥珀)、
@NGEL (七夜志貴)
2位:ロールじゃないだろ「とぐろ」だろうが!!／ゼリー、しさもじゃ
3位:お兄ちゃん!　そこはダメだよ…そこトイレの床だよ?
ネロネロ、チョン
◇MBAC ランバト メルブランバト七　12/17・18名
優勝:歩巳(遠野秋葉)
2位:かおる　3位:ギマ
◇MBAC ランバト メルブランバト糸冬　12/24・17名
優勝:零(ワラキアの夜)
2位 ken　3位:Comet
◇MBAC ランバト メルブランバト 総合結果　12/24・52名
優勝:歩巳(遠野秋葉)
2位:ゼリー　3位:イディオ
◇MBAC 大会 FINAL直前変則シングル　12/30・16名
優勝:@NGEL (七夜志貴、軋間紅摩)
2位:三好　3位:イディオ・ken

●ルパン122 (群馬県)
◇GGXX SLASH 大会　12/10・16名
優勝:せいあん(ザッパ)
2位:涼宮ハルヒのゲッパレ　3位:夕霧
◇MBAC 2on2 大会　12/10・20名
優勝:やるっていうなら厨房になる
2位:BLもたまにはいいか　3位:ポップンやりにきました
◇GGXX ΛCORE 2on2 大会　12/24・16名
優勝 うわさの○○さん
2位:ゲッパレでしょでしょ　3位:プラトニックラバー
◇モンスターゲート オフライン 大会　12/31・24名
優勝:アヒャヒャ
2位:ケイマーチ　3位:テラマーチ

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)
◇旋光の輪舞SP 大会　12/9・20名
優勝:ぽへ(櫻子B)
2位 R.S　3位:香々りの

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)
◇GGXX SLASH 大会　12/2・23名
優勝:せいあん(チップ)
2位:紅也　3位:ハイフン
◇MBAC 大会　12/2・17名
優勝:まこう(メカヒスイ)
2位:コハク…かも　3位:ヒスイ…かも
◇GGXX SLASH 大会　12/9・15名
優勝:グラ(梅喧)
2位:せいあん　3位:TOOL
◇MBAC 大会　12/9・16名
優勝:カネゴン(アルクェイド)
2位:コハク…かも　3位:コラ
◇GGXX SLASH 大会　12/16・15名
優勝:グラ(梅喧)
2位:せいあん　3位:かちーた
◇MBAC 大会　12/16・17名
優勝:KNIT (暴走アルクェイド)
2位:めたる　3位:目潰しお竜
◇GGXX ΛCORE 大会　12/23・27名
優勝:グラ(梅喧)
2位:KC　3位:ユウ
◇MBAC 大会　12/23・18名
優勝:M氏(弓塚さつき)
2位:知恵の蛇　3位:コハク…かも
◇GGXX ΛCORE 大会　12/30・24名
優勝:茄子(カイ)
2位:すず　3位:したん
◇MBAC 大会　12/30・16名
優勝:M氏(弓塚さつき)
2位:KNIT　3位:茄子

●埼玉POPY (埼玉県)
◇VF5 Ver.B 3on3 大会第7回 天下一バーム杯　12/2・24名
優勝:朋友　魔んぷく(ラウ)、よろしこ(ジャッキー)、
どんぶり(エル・ブレイズ)
2位:モクターズ／ミステリアス1号、加藤鳳VSまぐろ女、
ゲームセンター嵐
◇SCⅢ AE 第7回 SCNランバト　12/3・18名
優勝 おおさか(マキシ)
2位:いけ
◇鉄拳5 DR 大会 第32回 プレ軍総杯　12/9・36名
優勝:ルカ(キング)、芋メン(スティーブ)、ナナキ(アンナ)
2位:クリたん、如来、白銀
◇SFⅢ 3rd 大会 第13回P-CUP BY 3rd　12/10・15名
優勝:俺がタオルメンだ2006／ジロー (豪鬼)、タオルメン(ユン)、
ジマ(ダッドリー)
2位 TMT　ヒガ、ケラ、マギー
◇VF5 Ver.A 5on5 大会 SAITAMAPOPY P-CUP外伝　12/17・190名
優勝:闘龍門／ホノルル(ラウ)、ヨッピーブライアント(ジャッキー)、
競馬正門前ウルフ(ウルフ)、ヒツジ(ブラッド)、
フジブラッド(ブラッド)
2位:鉄拳代表　華火霊、ミシマスター、ムッキー晶、閃吉、
鉄拳で有名なゼクス
◇鉄拳5 DR 第33回 プレ軍総杯　12/22・18名
優勝:ハマハー (キング)
2位:ジュリパン

●アミューズメントエース 津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 第2回 エース杯　12/17・22名
優勝:ルーファス
2位:bukabuka　3位:セイ
◇WCCF 全国大会 店舗予選　12/23・26名
優勝:ヴォルVSト○○ン

●G-link蘇我(千葉県)
◇三国志大戦2 神の領域~ガチ組手バトル~　12/16・64名
優勝:コアラ師範&虎の子
2位:スネ夫　同2位:ノボノボー@&クルル曹長

●メッセ102 四街道(千葉県)
◇SFⅢ 3rd 大会　12/3・16名
優勝:まぐ(リュウ)
2位:アロハ　3位:しゃい
◇SFⅢ 3rd ランダム 2on2 大会　12/3・16名
優勝:BLUE (いぶき)、アロハ(春麗)
2位:たっくるー、まぐ　3位:MEG、しゃい
◇MBAC 大会　12/16・17名
優勝 きりがたな(遠野秋葉)
2位:蒼鍵　3位:じゃむ
◇GGXX ΛCORE 大会　1 2/22・30名
優勝:アロハ(ファウスト)
2位:りょーた　3位:深々侍

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇MBAC 大会　12/16・26名
優勝:貯金(メカヒスイ)
2位:サツキ　3位:ラクエス

●大久保アルファステーション(東京都)
◇MBAC 大会　12/10・17名
優勝:高(七夜志貴)
2位:デストラーデ　3位:るー
◇月華の剣士2 大会　12/16・22名
優勝:斎藤(鷲塚)
2位:鈴将　3位:九条
◇餓狼MOW レシオ制 2on2 大会　12/17・27名
優勝:ゆーじ(グリフォン)、Charles's Wain (カイン)
2位:わた、いちろー　3位:まゆ
◇GGXX #RELOAD 大会 ギルティ祭　12/31・14名
優勝:タク@ガチアニ勢(スレイヤー)
2位 御覧@首輪通信即買い　3位:リースエットソエル
◇GGXX SLASH 大会 ギルティ祭　12/31・15名
優勝:ボクいんらんよろしく~(テスタメント)
2位:紅

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇アルカナハート 大会　1/7・16名
優勝:リリカ・カンタービレ(リリカ)
2位:瑞音　3位:boy

●ゲームラボ アップル(神奈川県)
◇湾岸ミッドナイト2 大会　12/4・13名
優勝:レン
2位:ゆいざき　3位:アリエス
◇MBAC 大会 おひさしぶりです…1on1バトル 第2部　12/10・12名
優勝:きゃらぼ(メカヒスイ)
2位:よず　3位:イロツキ
◇WCCF 大会 アップルカップ 第一部　12/16・16名
優勝 カコウトン
2位:キラク　3位:マンチェ
◇WCCF 大会 アップルカップ 第二部　12/16・12名
優勝:KAZU
2位:ヤマベ　3位:ドナG
◇ムシキング 第6回 公式トーナメント　12/17・17名
優勝:ひわ　よしあき
2位:おおつ　じゅんじ
◇麻雀格闘倶楽部5 大会　12/17・12名
優勝:ハヤサカ・ヤスユキ
2位:ツインターボ・インデックス
◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 第1部　12/30・12名
優勝 ハリーポッター
2位:パオ　3位:サイア
◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 第2部　12/30・15名
優勝:カルム
2位:ハリーポッター　3位:樺月

●エリナ(新潟県)
◇第31回 VF5 Ver.A 2on2 大会 エリナ杯　12/16・24名
優勝:ポッケ(ラウ)、ミント(パイ)
2位:ちょす、サラHK　3位:まささたん、魔騨

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第6回 MBAC ランバト 総合結果　12/10・14名
優勝:TTK
2位:RMM　3位カネコ
◇第1回 VF5 Ver.A 公式大会 inテクポリ　12/16・23名
優勝 ギャラン
2位:党首☆鉄拳ミンチ
◇第21回 MBAC 大会　12/17・16名
優勝 毒アンテナ
2位:はなぞの　3位:D

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5 DR 大会 ハリソン杯　12/1・16名
優勝:かくるるチーム／かくるる(ドラグノフ)、プレジ(エディ)、
kid (ブライアン)、海綿体(ヘイハチ)、ガク(マードック)、
むにゃ (ニーナ)、タスク(デビルジン)、YUU (ロウ)
◇鉄拳5 DR 大会 ハリソン杯　12/22・18名
優勝:おじゃまぷよチーム／おじゃまぷよ(シャオユウ)、
マスター富山(クマ)、如月(ロジャー Jr.)、ふう(ニーナ)、
SAL (デビルジン)、のりまき(ポール)、
ともひこ(デビルジン)、YUU (ロウ)、ハリソン(パンダ)
◇北斗の拳 大会　12/30・16名
優勝:G.X (ラオウ)、
2位:K　3位:クロ

●ジョイランド 江守店(福井県)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/3・12名
優勝:メガネちこく(アカツキ)、ムラサメ(バルトフェルド)
2位:1人　3位:清水寺組
◇beatmaniaⅡDX 13 3on3 大会　12/10・12名
優勝:ZIO、CORE、ADAM
2位:A、SHUW、JIN　3位:BOO、BARU3、SYARA

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)
◇ガンダムSEED DESTINY 公式大会 Premium Dogfight2 店舗予選　12/3・48名
優勝:CS (カウンターストライク)
キース(フリーダム)、ルーク(デュエル)
◇GGXX SLASH 第112回関西ランバト　12/7・58名
優勝:R.F (ファウスト)
2位:Tama　3位:壁際のDC
◇SFⅢ 3rd 2on2 第18回関西ランバト　12/9・36名
優勝 手足分業／Ringo (ダッドリー)ミアキスキー (エレナ)
2位:雨きらい／梅園、かみぃで
3位:土曜日はランドセルとスクール水着曜日／はやお、えりほ
◇SF ZERO3 2on2 第68回関西ランバト　12/10・26名
優勝:神戸っ子。／マジカル(さくら)六甲ケン(ケン)
2位:モンテ／クラッシャー、シバ　3位:シングル1／まきび、モリ
◇三国志大戦2 ランダム 2on2 大会　12/10・18名
優勝:袁紹がっ!、口伝☆理趣経
2位:康熙、SR出

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)
◇MBAC 大会　12/3・13名
優勝 あかつき(ワラキアの夜)
2位:寝巻き姿はトンガリ　3位:ぺっぷ
◇GGXX SLASH 大会　12/17・12名
優勝:みゆ(紗夢)
2位:ナベ　3位:A
◇アルカナハート 大会　12/24・21名
優勝 和辻(神依)
2位:海坊主　3位:PTC

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)
◇SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅳ期(第5戦)　12/23・18名
優勝:さるすべP(アスタロス)
2位:Heart Nana　3位 西井
◇SCⅢ AE ランダム 2on2 大会　12/23・16名
優勝:生ロー (ザサラメール)、西井(ジークフリート)
2位:うてろ、きゅう食
◇大晦日!　アルカナハート 大会　12/31・23名
優勝:キャメイ(美凰)
2位:小路　3位:Heart Nana

●チャレンジャー 関大前店(大阪府)
◇GGXX SLASH 大会　12/2・17名
優勝 六合(梅喧)
2位:鈴村健一　3位:Y.R
◇三国志大戦 大会　12/3・16名
優勝:水月
2位:パオーン
◇ガンダムSEED DESTINY 大会 全国大会予選　12/9・32名
優勝:STV (プロヴィデンス・ストライク)
2位:ヌーン&Wヌーン
◇GGXX SLASH 大会　12/16・20名
優勝:白河直人(エディ)
2位:けだこ　3位:ANG
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　12/24・14名
優勝:聖少女(プロヴィデンス・指揮官用ゲイツ)
2位:修学旅行帰り　3位:チームデンデン
◇GGXX SLASH 大会　12/30・12名
優勝 高祥(A.B.A)
2位:メイ厨けだこ　3位:雀鬼六合

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
◇MBAC 大会　12/17・29名
優勝:初心者なので手をぬいてください(吸血鬼シオン)
2位:リー　3位:アマラ

●クラブ セガ 姫路 OS (兵庫県)
◇三国志大戦2 大会 兵庫覇者制圧戦 店舗予選　12/3・18名
優勝 MIKAMI
2位:SEITO　3位:超丕龍
◇VF5 Ver.A 公式大会　12/16・16名
優勝:neet lord (シュン)
2位:みぃ@堀越学園
◇頭文字D Ver.3 姫路最速決定戦7　12/23・15名
優勝:ミチアキ
2位:ゼロセン　3位:シオサ

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)
◇第5期 GGXX SLASH ランバト[SLASH DUEL 49]　12/2・19名
優勝:キキョウ(スレイヤー)
2位:CPU　3位:まっど
◇第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付[天下一剣各伝 第六幕]　12/3・16名
優勝 久(火月)
2位:モケケ　3位:アナゴ真
◇第5期 GGXX SLASH ランバト[SLASH DUEL 50]　12/9・33名
優勝:R.F (ファウスト)
2位:P.C　3位:どぐら
◇第5期 GGXX SLASH 2on2 大会 12/16・24名
優勝:おかえりエディ／タケシ(エディ)、タツオ(ロボカイ)
2位:シングルB／まっど、ゆつき　3位:なんでもいいよ　GO、帷
◇第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 3on3 大会　12/16・51名
優勝:エロゲーにします
やま(和狆)、凛丸(チャムチャム)、神鷹(天草)
2位:テガタナーズ+ONE
ジェロニモ@タムリン、ブロッケンJr@中尉、車@ヒライ
3位:ほうるさん、お疲れさまです　ほうる、久、雨森
◇三国志大戦2 兵庫覇者制圧戦 店舗予選大会　12/17・32名
優勝 マスヲ
2位:R・張文遠　3位:紫電の剣姫
◇GGXX ΛCORE 新作お披露目大会 12/23・27名
優勝 ヲシゲ(ミリア)
2位:ベイベー　3位:コメカミ
◇ゾイド∞EX+ 大会[第6次]　12/24・16名
優勝 イガマリオ
2位:あ~きぃ　3位:まロ茶
◇GGXX ΛCORE 新作お披露目大会 12/30・23名
優勝:タケシ(エディ)
2位:沢　3位:かい
◇VF5 Ver.A 公式☆大会[FIGHT1]　12/10・32名
優勝:おしおき達人(カゲ)
2位:高枝切り鋏　3位:なんとなく、そよかぜ　同3位:T

●ピタゴラスMQ (和歌山県)
◇MBAC Ver.B ランバト　12/2・30名
優勝:リアリーさん(七夜志貴)
2位:ニノン・ベアー流
◇三国志大戦 大会　12/3・12名
優勝 もんぎゃは
2位:はにほー
◇GGXX SLASH ランバト　12/9・12名
優勝:てすた(テスタメント)
2位:しっきー
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/16・18名
優勝:池ぶくろう／ユキト(ストライク)、マ(プロヴィデンス)
2位:ババさんに勝つ!
◇三国志大戦2 大会　12/17・14名
優勝:小宇宙馬超
2位:HMA
◇MBAC Ver.B 2on2　12/23・33名
優勝:らぶらぶ5／まもの(遠野秋葉)、はぎの(ワラキアの夜)
2位:黒の騎士団
◇QMAⅢ 大会　12/24・12名
優勝 KOH
2位:かとり~ぬ
GGXX ΛCORE 2on2 大会　12/30・18名
優勝:ぶっぱ勢　ヒカル(エディ)、ヒロキ(梅喧)
2位:ひっくんはなぜもこみちなのかな!?　かな!?

●セガ ワールド 松江(島根県)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/16・14名
優勝:ふぉぴふぉぴ
2位:テロメアの星　3位:○モホ○チーム

●ファンタジスタ(岡山県)
◇VF5 Ver.A 公式大会　12/9・42名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位:だみ
◇VF5 Ver.A 5on5 大会　12/16・90名
優勝:異例のコラボ　静琉(アキラ)、うめっち(アイリーン)、
はち(カゲ)、どんあき(アキラ)、ガチャ (カゲ)

●広島ギーゴ(広島県)
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　12/10・23名
優勝:副社長、トム
2位:いちぢく、マイク　3位:ステフ、パブダ
◇VF5 Ver.B 公式大会　12/17・29名
優勝:夢精帝国軍将軍(アイリーン)
2位:シルアデス　3位:マスカレード　同3位:ミラクルエース
◇三国志大戦2 大会 ~最強は誰だ!?~　12/28・16名
優勝:無風
2位:こはく色　3位:星風　同3位:にいほら

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇SFⅢ 3rd 大会　12/3・22名
優勝:ムナカタ(オロ)
2位:stein　3位:ゴム
◇GGXX SLASH 大会　3on3　12/10・18名
優勝:光力／どいくん(ソル)、なげぇ (闇慈)、みかみ(ディズィー)
2位:9BなのにポチョっすかWWW　ABA子、9B、ハウ
3位:だがことわる　きしぽん、ここ、you
◇旋光の輪舞SP 大会　12/16・21名
優勝:中で回復阻止安定(ミカB)
2位:香々りの(書記)　3位:式神
◇MBAC 2on2 大会　12/17・33名
優勝 フヒヒwwサーセンw
月詠(アルクェイド)、ハバネロ(ネロ・カオス)
2位:幼女といっしょ／ロリック、カマンダラ
3位:おとぼく勢　宮小路のと、周防院YUKI
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/24・12名
優勝:きづな／クー (Sストライク)、ばかぁるま(カラミティ)
2位:即席チーム／サケ、ピヨ　3位:スイープ常勝　13、14はガチ

●プールイン8 (山口県)
◇第19章 MBAC ランダム 2on2 大会　12/3・24名
優勝:タソ(暴走アルクェイド)、青五才(琥珀)
2位:NY、おかず海苔　3位:ユキヒロ、クロ
◇第14回 GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　12/10・22名
優勝:マサ(ミリア)、ズチ(ロボカイ)
2位:鴉、かんろ　3位:ふく、きもにく
◇第20章 MBAC 大会　12/17・24名
優勝:NY (暴走アルクェイド)
2位:ロリータ番長　3位:水月魅音
◇第15回 GGXX ΛCORE 大会　12/24・20名
優勝:ヤズの人(ソル)
2位:超マリオ　3位:きもにく

●戦~ikusa~(香川県)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/2・22名
優勝:天○屋　ヒロ(プロヴィデンス)、ヤマ(ジンウォーカー)
2位:文理っ子／ブウチィ、ツキノ　3位:ズゴ連　少佐、し
◇GGXX ΛCORE 大会　12/23・16名
優勝:ソウイチ(テスタメント)
2位:トウマ　3位:きむち

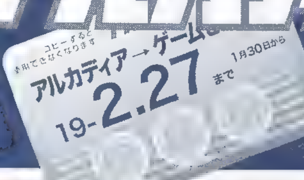
●GAME ショコラ(愛媛県)
◇第7回 MBAC Ver.B 大会　12/17・18名
優勝:わかば(遠野秋葉)
2位:コウ

●セガ ワールド 南国店 (高知県)
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　12/9・20名
優勝 カービンズ(Sザクファントム・Fインパルス)
2位:大砲命!!

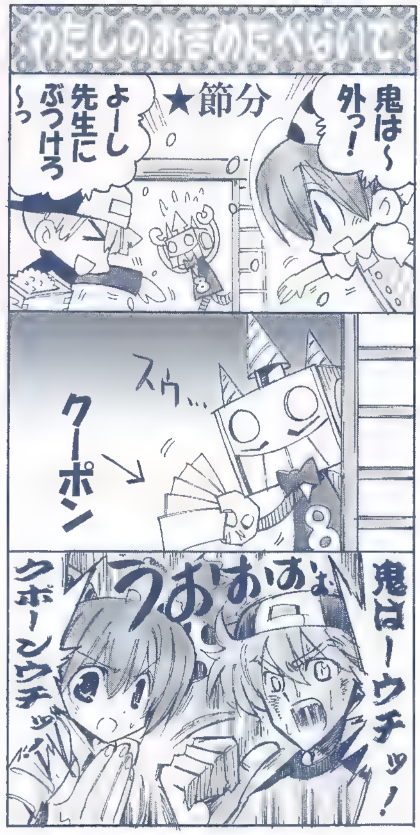
●アミューズメントスペース OPA (福岡県)
◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　12/15・16名
優勝:ギンギン(ジョニー)、ゆや(ロボカイ)
2位:きゃるドル4期生、EGO　3位:しゅん、YAMA
◇MBAC ランダム 2on2 大会　12/29・16名
優勝:田村ゆかり姫に人生を捧げている漢・Vモンキー (ワラキアの夜)、ギルガメッシュのデュミナスとルルーシュのギアスって似てない? (翡翠&琥珀)
2位:無責任者、役立たずのO.K　3位:ひいろ、ヤミ@キャベツHK

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)
◇MBAC 3on3 大会 外伝　12/10・27名
優勝:八雲(翡翠&琥珀)、しゅうご(レン)、僕の名前は弟君(赤主秋葉)
2位:楓カオス、十六夜、杏樹

使って遊べる!!
アルカディアクーポン



この冬の新作タイトルはもうプレイしてみただろうか？　もしもまだプレイしていないならクーポンを使ってチャレンジしてみよう！　食わず嫌いはもったいないぞ！



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗　今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中!　クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1 1 16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1 37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.46

京都府 スーパーヒーロー山科

店舗情報

住　所：京都市山科区御陵鳥ノ向町2
電話番号：075-502-5765
営業時間：9:00～24:00
URL：http://www.fuuki-games.co.jp/location/06superhero.htm

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※店内すべてのゲームで1コイン分として使えます。プリクラなら100円分として使えます。

スタッフより

ビデオゲーム、音ゲー、麻雀ゲーム、パチスロなど最新機種を取りそろえています。駐車場もあります。

Access



JR山科駅より南へ一つ目の信号(旧三条通り)を西へ300mほど。

愛媛県 GAMEショコラ

店舗情報

住　所：松山市柳井町1-12-13
電話番号：090-4339-1593
営業時間：13:00～22:00
URL：http://shokora.holy.jp/

対応ゲーム

ビデオ

※クーポン一つでビデオゲーム1プレイサービスします。

スタッフより

同人ショップとゲーセンが一緒になったお店です。『MBAC Ver.B』2セットで好評稼働中!

Access



いよてつ高島屋より徒歩10分。柳井町商店街入ってすぐ。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア → ゲームセンター

1月30日から 19-2.27まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字 一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65 1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽遊22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	アミュージアム和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	☎073-431-2280
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川 82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年12月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
カラス		3,793,458,260	田沢残念!!	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～		3'05"32	NAVY	大久保アルファステーション（東京）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ペク・チャンポ	52,576,340	野島ほとりを愛しています。KOL	個人申請 ハイテク セガ 盛岡（岩手）
旋光の輪舞SP	カレル・ヴェルフェル	46,697,970	EROじゃないです。「さべ」です。@さべ	グッデイ21（東京）
	ペルナ	45,932,800	ERO＠ファビアン：全般-1000	
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	EXTEND MODE	23,652,350	巧信神流@ベル狭すぎ!!	個人申請 ゲームベル（東京）
	SCORE ATTACK MODE	8,716,830	DGN	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
雷電Ⅲ	1Pプレイ	19,021,220	CYS-SAK＠今まで有難う御座いました	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
エスプガルーダII	アゲハ	951,335,981	mYU	個人申請 プラボ南松本店（長野）
マリオカート アーケードグランプリ	レインボーステージ	2'12"738	5TAKU 裏拳@富山	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	7,428,500	こんにゃく	Game in えびせん（東京）
	シエル	6,829,300	ニッキ君レイ君 技術協力感謝！えび	
	ネロ・カオス	4,619,800	はんぺん	
	メカヒスイ	4,003,600	いとこんにゃく	
	レン	4,317,300	ミルみで	
	ワラキアの夜	3,889,000	えび	
	遠野秋葉	4,911,500	山川鈍一	
	弓塚さつき	6,317,200	ミルみで	
	赤主秋葉	5,032,400	エースリマー	
	猫アルク	4,651,600	さつまあげ	
	暴走アルクェイド	5,380,100	害悪	デイトナⅢ（埼玉）
	琥珀	5,042,400	ミルみで	Game in えびせん（東京）
	翡翠＆琥珀	5,104,500	たまご	
ビートマニア IIDX13 DistorteD	NEW FACE	7,196	YMG-C	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプB	448,499,525	僕の息子も1.5	個人申請 キャンディウエスタン石橋店（大阪）
ザ・ランブルフィッシュ2	グリード	983,680	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）
	ミト	957,700		
式神の城	日向 玄乃丈	5,153,877,600	ACF	GAME'S MILK（京都）
	玖珂 光太郎	4,921,100,370	ERT＠Y.S.333氏に大感	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
ギルティギア イグゼクス	ディズィー	21,175,600	月1常連公務員。G.M.C.DUO㊙	モンキーハウス本館（福岡）
プレヒストリックアイル2 原始島		91,188,700	G.M.C.Z.	モンキーハウス本館（福岡）
バトルガレッガ	ミヤモト	17,549,480	SDD-かえで	個人申請 AmusementStage PoPy（新潟）
ストリートファイター ZERO3	ソドム	6,853,300	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
	バルログ	6,128,100		
ストームブレード		6,429,080	戦国人	ゲームセンタードリーム
セクシーパロディウス	ミカエル	7,145,600	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
バトルサーキット	ピンクオーストリッチ	51,886,800	せーいち@ベイビーピーナッツ	アミューズメントフォーラム モア（東京）
龍虎の拳2	ジョン・クローリー	4,075,010	城 引退だJO！	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

講　評

『カラス』はハードモード・真ボス有りでALLクリアを達成してのスコアです。2面ボスでの得点アイテム稼ぎでは、5億点のスコアアップに成功しています。今後はほかのボスでもこの稼ぎが要求されるのでしょうか？　なお本作はシステム面で、同社の『ラジルギ』と共通している部分が多いからか、『ラジルギ』でもトップ経験のあるプレイヤーが今回も初回を制しました。

『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』の【スコアアタックモード】は2006年10月号以来の更新。敵を早く破壊すれば次の敵が出現する、いわゆる"早回し"が重要になるモードですが、その中でも点数の高い敵を確実にショットで破壊することが稼ぎのポイント。また、ボスの形態変化時の雷にボムを当てて稼ぐなど、ノーマルモード同様のスコア稼ぎも確実に成功させなければいけません。ちなみにトップの使用機体はレース（A決定）です。

『エスプガルーダII』の【アゲハ】は、残5枠6バリア100%での更新。個人申請のコメントによると『6面で全体的に弾の引き付けが甘くなり、スコアが下がってしまった』とのこと。点効率は4面終了時4.1億点、5面終了時5.63億点でした。また、現段階では最終ボスの発狂で1ミスして精霊石回復→絶死界というパターンを取っているようです。

『式神の城』の【玖珂 光太郎】は5年越しの大台に到達しています。Y.S.333 & KMT氏といった九州勢が考案した"2-3つぶしパターン"によって予選の安定度が向上し、今回のスコア更新への大きな要因になったそうです。

『バトルガレッガ』の【ミヤモト】は5面終了時1114万点での更新。先日広まった6面スクロール停止地点での撃ち込み点稼ぎの見返りが一番大きいキャラだけに、その点数を上乗せできるのはやはり大きいのでしょう。ちなみにかえで氏は別店舗でも1753万点を記録しているというすごさで、今後の更新にも期待がかかります。

HIGH SCORE CLOSE UP！

アフターバーナークライマックス

2,773,900

MA,

個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）

コンボで差が付いた！

スコアに大きな差が付くのがコンボだ。これは敵機を破壊してから次の敵機を一定の時間内に破壊することで上昇し、1～60ヒットまでは10ヒット毎に5000点が、80ヒットからは20ヒット毎に15000点のボーナス得点が加算されるというもの。

そしてこのコンボだがクライマックスモード中は敵をロックした時点で1ヒット加算され、それと同時にコンボの継続時間も増える。さらにその敵を破壊したときにも1ヒット加算されるので、これを利用しコンボを繋ぎつつヒット数を増やしていくのが稼ぎにおける最大のキモになるのだ。

また、イベント面でもボーナスもあるが、こちらは周知の事実なので獲得は必須事項だ。

ちなみにトップのMA,氏はF/A-18使用。ノーミスクリアでDOWN975、MAX HIT208という内容だったそうだ。

虫姫さまふたり

えびせん勢、またも3部門でトップ！

今回も前回に引き続いてGAME in えびせん勢が4部門中3部門を制するという結果になっている。

どの部門も1位のスコアが突出しており、ほかのライバルを大きく引き離している事実には非常に驚かされた。同店には都内近郊のハイスコアラーが続々と詰め掛けているようで、今後も"えびせん強し"の構図が揺らぐことはしばらく無いのだろうか？

プレイ内容についてだが、マニアックの点数効率が飛躍的に上昇しているのが衝撃的で、各ステージの琥珀アイテム回収と敵弾の倍率掛けが前回から大幅な進化をとげているようだ。パルムに関しては今回は残2にもかかわらずスコアを伸ばしており、そのパターンの変化が見て取れる。

既にほとんどの店舗が『虫姫さまふたり Ver.1.5』に変更しているため、次回からは『虫姫さまふたり』の集計は今回で打ち切り、今後は改めて『Ver.1.5』の集計を開始する（集計ルールは197ページ参照）。スコア関係のシステム面での変更に加え、ついにウルトラモードが解禁されたことでさらなる盛り上がりは間違い無いだろう。

オリジナル・パルム

214,328,028

しょこたんギザカワユス@黒猫D.S.

マットマウスパートII（神奈川）

オリジナル・レコ

221,219,288

えび氏に感謝!? GFA2-ISO

Game in えびせん（東京）

マニアック・パルム

370,293,035

矢永

Game in えびせん（東京）

マニアック・レコ

415,086,395

Clover-TAC

Game in えびせん（東京）

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

地域	店舗名	住所	URL	営業時間	TEL
北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1 20		【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	【営】11:00～24:00（日・祝は10.00～24:00）	☎019-623-2562
	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2 1-17 東四ビル B1		【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
	グッデイ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17 2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1 10-7	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2		【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	練馬区旭丘1 75-12 ヤジマビル 2F	http://www.ebi-cen.com/	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www.matmouse.jp/	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15 1		【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	http://www.on-wave.co.jp/apple/	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
岐阜県	ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	http://nmt.cside.com/q2/	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WILL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	http://www.gameswill.co.jp/	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『虫姫さまふたり』(オリジナル・レコ) 162,895,781/SS./ALL残5　同(オリジナル・パルム) 164,261,681/SS./ALL残5

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
『GGXX ΛCORE』、『アルカナハート』、『MBAC Ver.B』の3本で何とか年度末を乗り越えたいところです。

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
ERTさん、全一スコアおめでとうございます!!　毎日コツコツやっていた努力が報われて本当に良かった!　――そして『虫姫さまふたり』はやさしいバージョンになりました。敬遠していた方もこの機会にぜひ。

●Game in えびせん（東京都）
『虫姫さまふたり』がVer1.5になりました。『GGXX ΛCORE』、『MBAC Ver.B』も入荷しておりますので、よろしくです!

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
12月の新作タイトルもこの号が出るころには研究済み?Sスタンの恐怖におびえることが無い『GGXX ΛCORE』、ガード不能と永久におびえることの無い『MBAC Ver.B』をお楽しみください!　『虫姫さまVer1.5』もあるよー！

●ゲームラボアップル（神奈川県）
『虫姫さまふたりVer1.5』が稼働しています。極悪難度のウルトラモードを搭載!　絶望を体験してみませんか?

●ロングラン万代（新潟県）
ひとまず、4研EPMさんご来店ありがとうございました!!　またスコア出しにご来店ください!!　さて、受験シーズン真っただ中ですが、疲れにはゲームが一番♪　遊びに来てね～!!

●ゲームブルース（岐阜県）
今年は早めにスタッドレスタイヤに交換しときましたよ。昨年はマイカーがクルッと一回転したので、かなりチキン入ってます。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
格闘ゲームの新作がドカドカ入ってきて大変です。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
『GGXX ΛCORE』対戦台が3セット!!　『MBAC Ver.B』対戦台が2セット!!　『アルカナハート』対戦台が1セット!!　今年の冬は対戦台が激アツです!!

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪府）
少しシングル台が減り、厳しくなってまいりましたが、その分環境面でフォローしようかと。基板持ち込みなど夕方まででしたらいつでもOKです!!

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
早いもので2007年ももう1カ月経ちました。2007年は『クルクルラボ』や『アクエリアンエイジ』、『頭文字D 4』の入荷などフルスロットルで駆け抜けます!

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
今年もどうぞよろしくお願い致します。年末から1月下旬までに新作ゲームがどんどん入荷しました。『クルクルラボ』は全国1位プレイヤーが当店に在籍中です。また、『ガンダムSEED DESTINY』は九州1位プレイヤーが居ます。

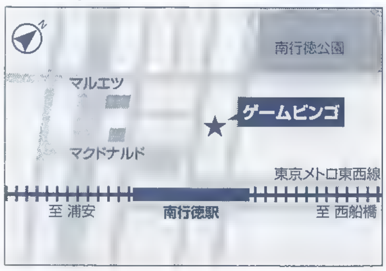
●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
『ギター V3』、『ドラムV3』やってます!　ちょい古なマニアックなゲームもあります!　毎週日曜のイベントがアツイ!!

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ゲームビンゴ

■千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F
■TEL：047-395-2065
■営業時間：10:00～24:00
■URL:http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/



当店はビデオゲーム中心のお店です。最新作はもちろん『鉄拳5 DR』や『ストⅢ3rd』などの対戦が盛り上がっており、定期的に大会も開催しております。シューティングも多数そろっておりますので、スコアラーの方も大歓迎です。皆さまのご来店をお待ちしております。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◎店舗名 ◎連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス） ◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店募集」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

虫姫さまふたり Ver1.5

オリジナルモード、マニアックモード、ウルトラモードをキャラ別に【オリジナル・レコ】、【オリジナル・パルム】、【マニアック・レコ】、【マニアック・パルム】、【ウルトラ・レコ】、【ウルトラ・パルム】の6部門で集計します。
※ゲーム開始時のショット選択は自由です。
※ウルトラモードにおける到達面数は、スコアランキング画面での到達面数の表示を基準として集計します。
■工場出荷設定
[DIFFICULTY：2：NORMAL、EXTEND SETTING：ORIGINAL 1ST 35,000,000 2ND 100,000,000/MANIAC 1ST 100,000,000 2ND 250,000,000/ULTRA 1ST 250,000,000 2ND 650,000,000、SHIP STOCK：3]

カラス

【スコア】の1部門で集計します。
※選択するモードは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：NORMAL、LIFE：30、EXTEND TYPE：50,000,000・200,000,000]

GUILTY GEAR XX ΛCORE

【スコア】の1部門で集計します。
※使用キャラ、モードは問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY：NORMAL、CPU ROUND：3、TIME：NORMAL、DAMAGE：2]

アルカナハート

【スコア】の1部門で集計します。
※使用キャラ、モードは問いません。
■工場出荷設定［GAME LEVEL：4、TIME：60、VS CPU：2：2]

太鼓の達人9

1Pプレイを【スコア】で集計します。
※選択するモードは問いません。
■工場出荷設定［標準2 STAGE］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア5月号掲載）は
2007年2月18日（日）
までに出されたスコアで、
2月21日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book -Keep it MORAL-



価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

『Virtua Fighter5』最新バージョンのフレーム数値がいよいよ公開！ フレームを頭にたたき込んでプレイすれば、君も「モラリスト」！ 付録DVDには特別称号"天龍"保持者「ふ～ど」をはじめ、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.35
三国志大戦2遊戯指南書 戦勝之心得



定価：1,400円(税込)
雑誌コード：61954-25

各兵種の活用術、全計略の解説、全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、重要な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、見逃せない内容になっているぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.34
Virtua Fighter 5 White Book -Keep it REAL-



価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-31

新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介！ さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録！ 読んで、見て、強くなれ！

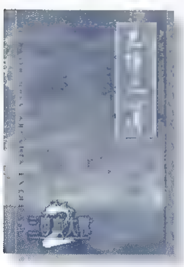
ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II 攻略ガイド



定価：1,450円(税込)
雑誌コード：61954-34

40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん！ 特に詳細なデータは必見だ！

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2遊戯指南書 先陣之心得



定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い！

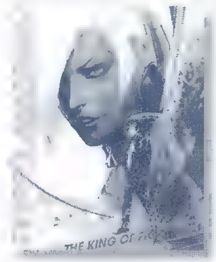
ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE



定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略！ セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第二十九回「サムライ・ハート」

アイドル・アニソン系のサブタイトルがごく一部で話題の編集長の巻末コラム、今月はゲームが五輪競技として認められるのかも、というお話。実現すればいろいろ夢は膨らむけど……？

さわたり「いやぁ、闘劇の店舗募集が始まりましたね」

ぶっちゃけ先生「町は大祭りじゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「それ、前回と全く同じリアクションじゃないですか」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、この号が出てるころには店舗募集は締め切っとるじゃろ」

さわたり「いや、あくまで前フリってことですよ。闘劇を話題にするために適当な前フリが無かったもので」

ぶっちゃけ先生「それはともかく、闘劇も世界規模になると、海外からのオファーが多いじゃろ、ぶっちゃけ」

さわたり「そうですね。問い合わせはそれなりですが、やはり海外でのゲームの盛り上がりは、いまひとつ情報が伝わってこないので、現実感は希薄ですね」

ぶっちゃけ先生「それよりもオリンピックでテレビゲームが種目になるのはびっくり仰天じゃ。ぶっちゃけ」

さわたり「ちょっと誤解を招くので、ちゃんと説明しましょうよ」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、闘劇優勝者が日本代表になるってことか？」

さわたり「だから全然違うっつーの！」

●

というわけで、先月まことしやかに報じられたニュース。ついに発表された「アジア・オリンピック評議会（OCA）が、サッカー、バスケットボール、自動車レースの三つの家庭用ゲームを「Eスポーツ」として、第2回アジア室内大会で新採用する」というものだ。

昨年末にドーハで開催されたアジア室内大会だが、'07年はマカオで開催される。そこで「従来のスポーツの概念にとらわれない」という名目から家庭用ゲームの3タイトルが選出され、それをマカオ大会で開催するとPRしたようなのだ。

そもそもテレビゲームをEスポーツと表現すること自体、個人的にあまり好きになれないのだが、いずれにせよ、これはどうとらえたらいいのか苦しむ話題だ。いたずらに期待はしている。ただし、日本オリンピック委員会（JOC）によるコメントのように「そもそもスポーツといえるのか。選手を派遣してと言われても、国内統括団体も無い状態でどうするのか」とはごもっとも。ただその辺りは実務レベルの話なので解決のしようはあるが、それよりも何よりも、スポーツと定義する以上はルールを定めないことには、選抜方法すら議論できない。

闘劇でもルールは非常にデリケートな問題として扱われる。闘劇はルールが明示的である格闘ゲームが種目なだけいい。これが家庭用ゲーム機となったら、モード選択から果てはコンフィグオプションのことまで、多岐に渡って検討する事になろう。海外バージョンは微妙に違う？　なんてことになったら……頭を抱えそうな問題が山積みだ。

次号予告

AOUショーの最速リポート、ゲームスクール特集に特別ふろく、といつにも増して初春のアルカディアは盛りだくさん！　充実した攻略と企画を堪能できるのはアルカディアだけ！

beatmaniaIIDX14 GOLD
2号連続特別ふろく第一弾は
MAYAさん書きおろしポスター付き!

春へ向けて加速する攻略＋企画ページにも注目!

三国志大戦2
若き獅子の鼓動　（セガ）

アルカナハート
（悠紀エンタープライズ／アトラティーバ・ジャパン）

GUILTY GEAR XX ΛCORE
（アークシステムワークス）

虫姫さまふたり　（ケイブ）

機動戦士ガンダム
戦場の絆　（バンプレスト）

MELTY BLOOD
Act Cadenza Ver.B　（エコールソフトウェア／セガ）

Quest of D
Ver.3.01 王国の守護者　（セガ）

ほか、掲載タイトル多数！

次号2007年4月号は
2007年
2月28日（水）発売予定
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
3月号（2007年1月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
4月号（2007年2月下旬発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

5月号／2月16日（金）必着
6月号／3月16日（金）必着

編集後記

●『機動戦士ガンダム 戦場の絆』ムックをバリバリ制作中の私は、ほぼ毎日取材でお出かけな状態で、死亡説が流れて机の上に花でも置かれるんじゃなかろうか、というくらい外の人。そんな中、あれこれ作業していたら、会社のマシンが具合悪くなり、そのままご臨終。それが本誌の締め切り5日前。顔面も青くなるってもんですよ! 結局マシンはまっさらに。積み上げてきたいろんなものがパーになりましたが、無事に編集後記も書けているので結果オーライ。こんな波瀾万丈な編集とエースパイロットたちが送り出す『機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORYMANUAL』は万人にオススメできる自信の一冊になりそう。民間人も将官もユーマストバイな逸品を、アルカディア驚異のメカニズム(=修羅場)で作り上げていきますよ!(崎枝)

●考えてみれば毎年1月はいろいろと忙しいわけです。去年の1月は例年になく死にそうなくらい忙しかったですが、今年はそれと同じ忙しさにプラスして闘劇の仕込みも! いや、でも頑張ってやってるんで皆さん参加よろしくね。(猿渡)

●メンストリュウ引退がかかった、Qudans兵役前最後の大会だった先日の軍総杯翌日、普段顔色が悪い上野君が「稀に見るいい大会でした!」と、わずかに頬を紅潮させてやってきた。DVD化すべきか? 皆さんは見たいですか?(杉田)

●昨年秋から延び延びになっていた『旋光の輪舞』ムックがようやく完成! 実はまだ校了してないけれど、お待たせした分、ファンには喜んでもらえる出来になってます。2月16日発売予定。無事本屋で見かけたら買ってくださいね。(霜田)

●アルカディアといえばハーロックなわけで、早速打ちに行ったわけですな。横スクロールに違和感を覚えつつ、主砲一斉射撃リーチを2回外し(笑)、3万負けて逃げるように帰ってきましたとさ。とほほ……。(itakyo [PCJ])

●新カードが大量投下された『三国志大戦2』。バリエーションの広がり具合は「1.2」→「2」以上か!? もちろん廃プレイ上等ですが、ここは『アルカナハート』ムックに気合いを入れたいところ。わたしっ! がんばります!(河野)

●『すくすく犬福2』は稼働が少し延びてしまいましたが、前作で多くの人を引き付けた「なぜか遊んでしまう魔力」は健在。EDを見るのに小一時間かかるのも変わらず。犬福が増え、いろいろな意味で長く遊べます。(まこ〜る福)

●この号が出るころには『三国志大戦2 若き獅子の咆哮』が稼働しているはず。150枚以上の武将カードが追加されているので覚えるのが大変! fan114君はデッキどうするんですかね? 頂上対決が楽しみです(おじゃ)

●『アクエリアンエイジ オルタナティブ』が対戦格闘並みに忙しいゲームで驚きました。リアルタイムでカード4枚同時に素早く動かし続けるには、広い視野が必要だと思いました。こりゃ春からはアクエリ三昧かも!?(るぅ)

●『機動戦士ガンダム 戦場の絆』、もうプレイされたでしょうか? 初めてプレイしたとき「本当にモビルスーツに乗っている」ような錯覚を覚えました。ガンダムファンはもちろん、ファン以外にもプレイしてもらいたいタイトルです。(野口)

●行ってきました軍総杯。あまりに好勝負が多過ぎたため2ページではとても追い切れません。人間同士のドラマ、熱意、それが結実した珠玉の対戦が目白押し。鉄拳のみならず、格ゲーの歴史に残るべき大会でした。(上野)

●今回表紙&巻頭の『ⅡDX14 GOLD』がそろそろ稼働ですね。初めて触る人でも十分楽しめるモードがあるので、これを機にデビューしてみては? あ、次号と次々号には描き下ろしポスターが付く予定なのでどうかお楽しみに。(花澤)

●自分のペースでプレイしていた『三国志大戦2』ですが、4月までに覇者になるという目標ができました。皇帝インタビューをしていると、覇者なんて簡単そうに聞こえるんですけどねぇ。頑張ります。でも攻城兵はゆずれない(及川)

●今回エグゼリカにスポットを当てたことで、3キャラとも無事終了! そして、一応次回で最終回予定のトリガーハート エクステンション。まだまだグッズが発売されそうな感じですが、次回で紹介しきれるかな……。(永田)

●今さらですが(失礼)『旋光の輪舞SP』を始めました。対戦だと全然ダメなので、CPU戦でじっくり遊びたいです。それにしても、センコウノロンドって言葉の響きがステキですね。日本的カッコ良さというか。(伊藤)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/上野 真嗣/花澤 貴宏/及川 司/永田 秀幸 崎枝 雄悟 伊藤 卓弘
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/伊勢猫/MVP/おおさか/OYZ/カイゼルちくわ/KYO/栗田/黒鉄タカスエ/京城/ケツホンドゥ/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/GMP/庄司卓/新丸一/スカ/するずる爆/タケヤマ/田渕健康(トリスター)/タンカー/ちゃっきー/ニクマン/ねぎ/パチ/罰帝/華火霊/ハメコ。/フィーバー@トラック/ヒョン/fan114/福田柵太郎/藤田 憲一/腐乱人形/マンボウ/マンモス丸谷/もっぷ/モミアゲ/矢永(VF5)/矢永(虫姫さまふたり)/ゆきのせ/ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛 雪岡 直樹 和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/割石 芳司
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠 廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/北根 紀子
■編集総務 ■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/山内 ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア2007年2月号(No.81)P141、パチャっ子インフィニティ5記事内において、プレイハウスエリナ様で開催される『バーチャファイター5』イベント日程に誤りがございました。正しいイベント開催日は「2007年1月21日(日曜)」になります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2007年2月号(No.81)P83〜85、三国志大戦2記事内において、一部の武将名が間違っていました。正しくは、[UC]程μ→[UC]程昱、[UC]張λ→[UC2]張郃、[C]σ騰→[C]蹋頓となります。また、P83「5枚八卦」のデッキ構成ですが、正しくは[SR]諸葛亮、[R]関銀屏、[R]魏延、[R]姜維、[UC]張飛となります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 3月号 [No.082] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.082

第8巻 第3号 通巻第82号 平成19年3月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-03
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は80ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア3月号[No.82]アンケート対応番号

1 闘劇'07レギュレーション発表
2 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
3 beatmaniaⅡDX14 GOLD
4 バトルファンタジア
5 アクエリアンエイジ オルタナティブ
6 pop'n music15 ADVENTURE
7 クイズマジックアカデミー4
8 アルカナハート
9 GUILTY GEAR XX ΛCORE
10 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
11 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
12 頭文字D アーケードステージ4
13 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 〜修羅の双星〜
14 クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜
15 キン肉マン マッスルグランプリ2
16 アーケードニュースアナライズ
17 アルカディアデータベース
18 日本縦断ゲームセンターマップ
19 読者プレゼント
20 虫姫さまふたり Ver1.5
21 メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
22 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
23 機動戦士ガンダム 戦場の絆
24 バーチャファイター5 VERSION B
25 パチャっ子インフィニティ5
26 クエスト オブ D Ver.3.01 王国の守護者
27 アフターバーナー クライマックス
28 機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
29 バトルギア4 Tuned
30 ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
31 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
32 鉄拳5 DARK RESURRECTION
33 旋光の輪舞 SP
34 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
35 ビート・レイジング
36 BEMANIトップランカー決定戦Archive
37 マリオカート アーケードグランプリ 2
38 脳開発研究所クルクルラボ
39 センコロのおへや
40 のーコネパズル たころん
41 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
42 トリガーハート エクステンション
43 メダル攻略道場
44 プライズワンダーランド
45 アウトラン2 SP
46 マジック・ザ・ギャザリング 次元の混乱
47 タイトーメモリーズ
48 アルカディア フロンティアーズ
49 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ
50 設定資料集
51 猛者通信ドス龍
52 アーケードゲームライブラリー
53 VGMラボ
54 ゲームセンターイベントリスト
55 アルカディアクーポン
56 ハイスコア
57 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
58 次号予告
59 編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1 小学生	10 予備校生
2 中学1年生	11 大学生
3 中学2年生	12 大学院生
4 中学3年生	13 会社員
5 高校1年生	14 自営業
6 高校2年生	15 主婦
7 高校3年生	16 フリーター
8 短大生	17 無職
9 専門学校生	

アルカディア No.082

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　　　〕

ゲームセンター名〔　　　　〕

Q5. 過去の闘劇に参加したことはありますか？

A5. □第一回闘劇　□闘劇2004　□闘劇'05　□闘劇'06　□参加してない

Q6. 闘劇'07に参加する予定はありますか？　また、参加予定の場合はそのタイトルも教えてください。

A6. □Yes　■参加予定のタイトル〔　　　　〕

□No

Q7. Q6でNoと答えた方にお聞きします。店舗予選を含め闘劇'07を観戦に行く予定はありますか？
また、観戦予定の場合は、観戦したいタイトルも教えてください。

A7. □Yes　■観戦したいタイトル〔　　　　〕

□No

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　　〕ページ　〔　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

102-8431

110

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

ARCADIA No.082 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A9. 職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　（　）			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼントの番号はP.080参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか〔　〕

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12.
□Wii　□ニンテンドーゲームキューブ　□ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3　□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2
□Xbox360　□そのほか〔　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない


TAITO
TAITO Type X²
ARC SYSTEM WORKS
www.arcsy.co.jp
©2006 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.
TAITO Type X²
NESYS
TAITO NET ENTRY SYSTEM
ブロッコリー
BROCCOLI
©BROCCOLI
Battle Fantasia
バトルファンタジア
アクエリアンエイジ
Aquarian Age Alternative
アクエリアンエイジ オルタナティブ
TM
イラスト：ささきむつみ
今春開戦。
タイトー自信の2タイトルがもうすぐゲームセンターに登場！乞うご期待！！
Heart UP!
株式会社タイトー TAITO WEB SITE http://www.taito.co.jp 株式会社タイトーお客様相談センター TEL.0120-57-0788（年中無休 10：00～18：00）※製品の仕様・画面は予告無く変更する場合がございますので、ご了承下さい。 ©TAITO CORP. 2006



月刊アルカディア ARCADIA 082
発行人/浜村 弘一 編集人/松本 秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-03

4910115470376
00619